

BioShock (2002)

Integrantes: Merchán José, Quillupangui Andrés.

Fase 1: Ficha de Análisis de GDD

1. Juego y Fuente:

Juego:	BioShock (Pitch original de 2002)
Fuente:	https://www.systemshock.org/index.php?PHPSESSID=io2jo027f3navm7heujtng53a5;topic=2121.msg21031#msg21031

2. Visión Central:

BioShock es el sucesor espiritual de *System Shock 2*, un *First Person Action RPG* que sumerge al jugador en una pesadilla moderna de fanatismo religioso y ciencia sin límites en un complejo isleño y submarino. Su concepto central es dar al jugador **control absoluto** sobre tres ejes: creación de armas modulares, modificación genética de su propio cuerpo y manipulación del entorno físico del juego.

3. Resumen Estructural:

- Visión (Overview y BioShock Will):** Establece el objetivo: redefinir el *shooter* en PC y consola, usando *Unreal Warfare* y motor de físicas *Karma*. Se enfoca en el terror biológico y el potencial de franquicia transmedia.
- Mecánicas Core (You Are in Control):** Describe los tres pilares de personalización:
 - Armas:** Creación de armas modulares (no solo mejora) afectando atributos como cadencia y munición.
 - Entorno:** Hackeo de terminales para modificar condiciones ambientales del mapa (gravedad, oxígeno, electrificación del suelo).
 - Genéticas (Genotipos):** El jugador se muta en híbridos acuáticos/mamíferos (ej. Hydrozoan, Crustacean) para ganar poderes y resistencias.
- Interfaz (The Interface Commandments):** Simplificación radical. Prohíbe inventarios complejos y menús tipo Windows 95. Toda la gestión (progresión, armas, ambiente) se hace en **máquinas físicas en el mundo**. Se define una curva de aprendizaje progresiva.
- Narrativa y Contexto (Backstory):** Presenta al protagonista (Carlos Cuellar, ex-agente inestable) y el escenario original (Isla de Salvación, secta "Serene Dawn"). El conflicto es un *body horror* de hombres fusionándose con criaturas marinas.
- Multiplayer y Balance:** Propone el **"Story Based Deathmatch"** (multijugador asimétrico donde el jugador controla los monstruos IA) y reconoce que el balance será el mayor desafío por la alta complejidad combinatoria de sistemas.

4. Análisis de Ingeniería:

Aspecto	Evaluación
Sección Clara/Útil	La sección " The Interface Commandments " es la más clara, pues establece restricciones firmes de diseño (eliminar inventario, usar máquinas en el mundo) que simplifican el alcance del desarrollo de la Interfaz de Usuario (UI) y fuerzan una interacción inmersiva.
Sección Faltante/Ambigua	El Multiplayer (Story Based Deathmatch) es muy ambicioso y subespecificado. No se definen los requerimientos no funcionales clave (rendimiento de red, latencia mínima) para sincronizar el control de IA entre múltiples jugadores y el <i>host</i> . También se carece de un sistema formal de <i>matchmaking</i> o <i>lobby</i> .

Fase 2: Lista de Épicas

Épicas

1. **Épica (Core Loop FPS):** Como **Jugador**, quiero moverme, apuntar y disparar con la sensación de un *shooter* de primera persona, para que el juego se sienta como acción de alto nivel.
2. **Épica (UX Inmersiva):** Como **Jugador**, quiero recolectar munición y **Nanites** (moneda) simplemente caminando sobre ellos, para mantener el foco en la acción y no en la gestión del inventario.
3. **Épica (Armas Modulares):** Como **Jugador**, quiero usar una **Estación de Armas**, para poder combinar componentes (cañones, miras) y crear un arma personalizada única que afecte sus atributos.
4. **Épica (Munición Táctica):** Como **Jugador**, quiero poder cambiar entre tipos de munición (ej. *piercing* o explosiva) y modos de disparo, para explotar las debilidades específicas de cada monstruo.
5. **Épica (Hacking Básico):** Como **Jugador**, quiero interactuar con terminales de seguridad, para poder desactivar cámaras o torretas.
6. **Épica (Control de IA):** Como **Jugador**, quiero hackear y controlar de forma remota a los **robots de seguridad**, para poder usarlos y su arsenal contra mis enemigos.
7. **Épica (Genotipo Core):** Como **Jugador**, quiero acceder a una **Máquina de Bioingeniería**, para poder fusionar un genotipo básico a mi forma humana y adquirir un poder activo y una resistencia pasiva.
8. **Épica (Poder Corporal):** Como **Jugador**, quiero que el uso de genotipos se manifieste en cambios visuales en el modelo del personaje (ej. placas quitinosas), para reflejar la pérdida de humanidad.

9. **Épica (Manipulación Ambiental):** Como **Jugador**, quiero usar los **Controles Ambientales** de un área, para modificar su **gravedad** o **contenido de oxígeno** y alterar el balance del combate.
10. **Épica (Enemigos Híbridos):** Como **IA**, quiero que los híbridos genéticos tengan resistencias y debilidades específicas y patrones de ataque agresivos, para crear un desafío dinámico.
11. **Épica (Jefes y Cíborgs):** Como **IA**, quiero que existan enemigos más resistentes (cíborgs) que requieran tácticas de hackeo y munición especializada para ser derrotados.
12. **Épica (Curva de Aprendizaje):** Como **Sistema**, quiero introducir los sistemas complejos (Armas Modulares y Genotipos) lentamente a lo largo de las primeras 5-7 horas, para evitar la frustración de la complejidad inicial.
13. **Épica (Progresión Genética):** Como **Jugador**, quiero encontrar **secuencias genéticas** que se usan automáticamente, para poder desbloquear y mejorar genotipos más poderosos en las máquinas.
14. **Épica (Narrativa Inmersiva):** Como **Jugador**, quiero encontrar **diarios de audio (MP3 Log files)**, para revelar la historia del complejo y los horrores de la secta a mi propio ritmo.

Fase 3: Mapa de Historias y Fases

Fase 1: Prototipo Jugable

- **Épica 1 (Core Loop FPS):** (Base de juego: Mover, apuntar, disparar).
- **Épica 2 (UX Inmersiva):** (Base de interfaz: Recoger recursos al caminar).
- **Épica 5 (Hacking Básico):** (Base de interacción *Shock*-like: Desactivar seguridad simple).
- **Épica 7 (Genotipo Core):** (Base del pilar de poderes: Adquirir un poder y resistencia básica).
- **Épica 10 (Enemigos Híbridos):** (Base de combate: IA enemiga con patrones y debilidades).

Fase 2: Juego Completo

- **Épica 3 (Armas Modulares):** (Completa el pilar de armamento, permitiendo la creación de nuevas armas).
- **Épica 4 (Munición Táctica):** (Permite la estrategia profunda requerida para explotar debilidades).
- **Épica 9 (Manipulación Ambiental):** (Completa el pilar de hackeo del mundo, el más innovador del pitch).
- **Épica 12 (Curva de Aprendizaje):** (Asegura que la experiencia sea jugable y que la complejidad se maneje correctamente).
- **Épica 14 (Narrativa Inmersiva):** (Entrega el contexto de terror y la historia de la secta a través de *logs*).

Fase 3: Pulido y Contenido Adicional

- **Épica 6 (Control de IA):** (Añade una capa de hackeo avanzado y control de unidades).
- **Épica 8 (Poder Corporal):** (Pulido visual: Manifiesta los cambios genéticos en el modelo del jugador).

- **Épica 11 (Jefes y Cíborgs):** (Añade variedad de contenido de combate de alto nivel).
- **Épica 13 (Progresión Genética):** (Añade el contenido de *late-game*: Mejora y desbloqueo de genotipos avanzados).