

Proyecto Primer Bimestre

Nombres: Alex Escobar, Alexander Morales

Fase 1 · Arqueología de Diseño (Investigación)

1. Juego y Fuente

Campo	Información
Juego	Hollow Knight (2017) – Team Cherry
Fuente principal	Campaña Kickstarter (2014)
Fuente complementaria	The Making of Hollow Knight – Game Informer (2018)
Referencia adicional	Wikipedia – Hollow Knight · Sección Development

2. Visión Central

Elevator pitch. Metroidvania 2D donde un caballero insectoide explora Hallownest, reino subterráneo arrasado por “La Infección”; combina exploración no lineal, combate preciso estilo Souls y narrativa ambiental.

Concepto núcleo. “A beautiful, haunting world to explore”: controles inspirados en Mega Man X, progresión a través de habilidades de movimiento y atmósfera gótica dibujada a mano.

3. Resumen Estructural del GDD

Sección	Contenido clave
Concepto y visión	Origen en Ludum Dare 2013 (“Hungry Knight”), tono oscuro y énfasis en exploración.
Movimiento	Sin aceleración horizontal, alto control aéreo, dash cancelable.
Combate	Uso del Nail, consumo de Soul para Focus y hechizos, riesgos calculados.

Sección	Contenido clave
Progresión	Habilidades (dash, wall jump, doble salto, Crystal Heart) y sistema de Charms con ranuras limitadas.
Mundo	Hallownest dividido en biomas interconectados; mapas parciales comprados a Cornifer y completados con Quill.
Muerte	Aparición de Shade con el Geo perdido; recuperación obligatoria.
Narrativa	Historia ambiental a través de NPCs, textos y escenarios; mínima cinematografía.

4. Análisis de Ingeniería

Sección más clara. El capítulo de movimiento especifica parámetros controlables (sin aceleración, control aéreo total, dash instantáneo), lo que permite definir física, tiempos de respuesta y tuning de inputs.

Vacíos detectados.

Aspecto	Observación
Rendimiento	No se fijan métricas (FPS objetivo, tiempos de carga) por plataforma.
Guardado	No se describe la persistencia de benches ni del mundo.
Balance numérico	Ausencia de tablas de daño, salud o curvas de dificultad.
Audio	Falta una guía de integración y requerimientos de sonido dinámico.
Localización	No se detallan idiomas soportados ni proceso de traducción.

Fase 2 · Traducción a Historias (Épicas)

Lista de 15 épicas que cubren el alcance completo del GDD.

Código	Épica	Historia de usuario
E01	Control del Knight	Como Jugador , quiero moverme sin aceleración y con alto control aéreo para esquivar daño con precisión.

Código	Épica	Historia de usuario
E02	Combate con Nail	Como Jugador , quiero atacar en 4 direcciones para adaptar mi ofensiva según la posición del enemigo.
E03	Máscaras de vida	Como Jugador , quiero visualizar mis máscaras para medir el riesgo en cada encuentro.
E04	Sistema Shade	Como Sistema , quiero generar un Shade con el Geo perdido para introducir riesgo-recompensa.
E05	Soul y Focus	Como Jugador , quiero recuperar salud gastando Soul ganado en combate para recompensar la agresividad.
E06	Habilidades de movimiento	Como Jugador , quiero desbloquear dash, wall jump, doble salto y Crystal Heart para acceder a nuevas rutas.
E07	Charms y notches	Como Jugador , quiero equipar Charms en ranuras limitadas para crear builds personalizadas.
E08	Sistema de mapeo	Como Jugador , quiero comprar mapas a Cornifer y completarlos con el Quill para orientarme sin perder la exploración.
E09	Stag Stations	Como Jugador , quiero viajar entre estaciones desbloqueadas para reducir backtracking.
E10	Hub Dirtmouth	Como Jugador , quiero un pueblo seguro con NPCs y servicios para planear expediciones.
E11	IA de enemigos	Como IA , quiero comportamientos diferenciados por bioma para mantener el desafío.
E12	Jefes emblemáticos	Como Jugador , quiero enfrentamientos con varias fases para validar mi progreso.
E13	NPCs y narrativa ambiental	Como Jugador , quiero diálogos y eventos que revelen el lore de Hallownest.
E14	HUD minimalista	Como Jugador , quiero ver máscaras, Soul y Geo sin romper la inmersión.
E15	Hechizos ofensivos	Como Jugador , quiero lanzar Vengeful Spirit, Desolate Dive y Howling Wraiths consumiendo Soul para ampliar mi arsenal.

Fase 3 · Mapa de Historias y Fases

Fase 1 · Prototipo Jugable (MVP)

- **E01** Control del Knight.
- **E02** Combate con Nail.
- **E03** Máscaras de vida.
- **E04** Sistema Shade.
- **E05** Soul y Focus.

Resultado esperado: bucle central jugable con riesgo-recompensa básico y retroalimentación inmediata.

Fase 2 · Juego Completo (Features Centrales)

- **E06** Habilidades de movimiento.
- **E07** Charms y notches.
- **E08** Sistema de mapeo.
- **E09** Stag Stations.
- **E10** Hub Dirtmouth.
- **E11** IA de enemigos.
- **E12** Jefes emblemáticos.

Resultado esperado: experiencia completa de exploración Metroidvania con progresión y variedad de encuentros.

Fase 3 · Pulido y Contenido Adicional

- **E13** NPCs y narrativa ambiental.
- **E14** HUD minimalista mejorado.
- **E15** Hechizos ofensivos adicionales.

Resultado esperado: capa de inmersión, accesibilidad y opciones avanzadas que elevan la rejugabilidad.