

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL



FACULTAD DE SISTEMAS DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

TEMA:

El GDD: De Requerimientos a un Proyecto Gestionable

INTEGRANTES:

Santiago Torres

Atik Tuquerrez

FECHA:

7 de diciembre de 2025

Fase 1: Arqueología de Diseño (Investigación)

Ficha de Análisis de GDD

1. Juego y Fuente

Juego: The Vanishing

Fuente: https://uploads-ssl.webflow.com/5ea170ed8436ecad615df0bf/5eb2725c33da8ad329551c85_Games%20Design%20Document.pdf

2. Visión Central

The Vanishing es un RPG en primera persona y 3D con una narrativa lineal, diseñado para ser una experiencia corta (1 hora de duración) y enfocada en la inmersión dentro de un mundo de fantasía. El jugador se encuentra varado en la isla de High-Reach y su objetivo principal es resolver el misterio de por qué la gente está desapareciendo, a cambio de ayuda para regresar a su hogar.

3. Resumen Estructural (Puntos Clave)

El GDD para The Vanishing se organiza de la siguiente manera:

1. GAME OBJECTIVES/BRIEF: Establece el tono y el género del juego (RPG 3D en primera persona) y define el estilo visual como "Cartoony Cell-shaded". También enumera los objetivos principales, como un sistema de nivelación, side quests y la implementación de un sistema de "Bien" y "Mal".
2. Gameplay / Game World: Detalla el esquema de controles de PC (teclado y ratón) y presenta el mundo, describiendo la isla de High-Reach y sus ubicaciones clave (Cold Pass, Cold Harbor, Deadman's Drop), incluyendo un concepto de mapa.
3. Graphics/Art Style/Sound Design: Dedica una sección importante al arte, enfocándose en la iluminación y el sombreado para crear un ambiente de misterio. Incluye el desarrollo de la Interfaz de Usuario (GUI Development) buscando que sea limpia, informativa y de estilo medieval, un Storyboard de las escenas iniciales, y la dirección de sonido (música instrumental medieval/nórdica).
4. Mechanics: Describe los sistemas centrales del juego:

Quest and Dialogue System: Un sistema de diálogo ramificado (branching tree) que afecta un Relationship System (Sistema de Relaciones) con los NPCs, donde las elecciones del jugador pueden llevar a estados de Amistad o Agresividad con consecuencias directas en la jugabilidad (descuentos vs. ser atacado).

AI and Pathing: Define la inteligencia artificial para los habitantes del pueblo (rutinas diarias de barrer/cultivar) y para los guardias (rutas de patrulla utilizando Nav Mesh y waypoints).

In-Game Economics: Simula una economía con límites de oro para los comerciantes y un sistema de reabastecimiento.

5. Characters: Detalla la implementación de la cámara (cambio entre Primera y Tercera Persona), y el sistema de Combate por Uso (las habilidades de las armas mejoran al usarlas, similar a The Elder Scrolls).
6. Project Plan: La sección de gestión incluye un Gantt Chart y Scrum Reports detallando las tareas y la planificación de sprints para una demostración de 10 semanas

4. Análisis de Ingeniería

Aspecto	Evaluación y Justificación
Técnica más Clara	Project Plan (Sección 7): Esta sección es la más útil desde una perspectiva de gestión e ingeniería. El GDD proporciona artefactos de planificación claros y accionables como el Diagrama de Gantt y los Reportes de Scrum. Esto demuestra cómo la visión del diseño se desglosa en piezas de trabajo pequeñas, estimables y entregables (el concepto central de este proyecto), asignadas a sprints semanales, facilitando la ejecución y el seguimiento Ágil del alcance de la demo
Sección Importante Faltante o Ambigua	Requerimientos No Funcionales (NFRs): El documento es débil en la definición de NFRs críticos. No se definen métricas para el Rendimiento (ej. FPS objetivo, tiempos de carga aceptables) ni la Capacidad (ej. especificaciones mínimas de <i>hardware</i> para PC). La omisión de NFRs dificulta las pruebas de rendimiento y podría llevar a una mala experiencia de usuario, independientemente de si las funcionalidades (<i>features</i>) están completas. Requerimientos Funcionales Específicos: Sistemas clave como la Economía y el Relationship System se describen a nivel conceptual, pero no se detallan las fórmulas matemáticas, variables y umbrales exactos necesarios para la implementación.

Fase 2: Traducción a Historias (Desglose de Requerimientos)

Lista de 15 Historias Épicas

1. Sistema de Movimiento Básico

Como jugador,

Quiero controlar el desplazamiento de mi personaje con el teclado (WASD)

Para explorar la isla High Reach.

2. Interacción con el Entorno

Como aventurero,

Quiero usar una tecla de acción específica ante objetos resaltados
Para activar mecanismos del mundo.

3. Combate con Armas Melé

Como guerrero,

Quiero ejecutar ataques con diferentes tipos de armas blancas
Para eliminar a las bestias hostiles.

4. Interfaz de Estado (HUD)

Como jugador,

Quiero visualizar mis barras de salud y resistencia en pantalla permanentemente
Para gestionar mi supervivencia en combate.

5. Sistema de Diálogo Ramificado

Como protagonista,

Quiero seleccionar opciones de respuesta específicas durante las conversaciones
Para influir en la actitud del interlocutor.

6. Diario de Misiones

Como aventurero,

Quiero consultar un registro actualizado de mis tareas activas
Para conocer mi siguiente objetivo narrativo.

7. Inventario de Recursos

Como recolector,

Quiero almacenar objetos en un panel de inventario accesible
Para gestionar mis posesiones materiales.

8. Sistema de Nivelación

Como personaje en desarrollo,

Quiero acumular puntos de experiencia al derrotar enemigos
Para desbloquear puntos de habilidad.

9. Árbol de Habilidades

Como jugador estratégico,

Quiero gastar puntos ganados en un menú de mejoras
Para aumentar mis estadísticas de combate.

10. Inteligencia Artificial de Rutinas

Como observador,

Quiero que los NPCs realicen tareas diarias cíclicas en el pueblo
Para percibir un entorno vivo.

11. Sistema de Comercio

Como mercader,
Quiero intercambiar bienes con los tenderos locales
Para conseguir monedas de oro.

12. Sistema de Reputación

Como habitante de la isla,
Quiero que mis acciones modifiquen el medidor de estado del pueblo
Para determinar la hostilidad de los guardias.

13. Ciclo de Iluminación

Como explorador,
Quiero percibir cambios dinámicos en la luz ambiental
Para identificar el paso del tiempo.

14. Persistencia de Partida

Como usuario,
Quiero guardar mi progreso desde un menú principal
Para retomar la aventura posteriormente.

15. Comportamiento de Enemigos (Agro)

Como combatiente,
Quiero que los enemigos patrullen y me persigan al detectarme
Para desafiar mis capacidades defensivas.

Fase 3: Mapa de Proyecto (Estimación y Priorización)

1. Prototipo Jugable (El MVP)

Estas son las 4–5 épicas indispensables.
Si estas no existen, no hay juego, no hay interacción y no puede probarse nada.

MVP Obligatorio

- **Sistema de Movimiento Básico**
Sin movimiento no existe navegación por el mundo ni posibilidad de probar otros sistemas.
- **Interacción con el Entorno**
Base total para recoger objetos, activar UI, iniciar misiones, abrir puertas, etc.
- **Combate con Armas Melé**
El GDD lo considera parte esencial de la jugabilidad principal del demo.
- **Sistema de Diálogo Ramificado**
Es el núcleo narrativo del juego y necesario para acceder a quests, misiones e historia.

- **Diario de Misiones (Quest Tracking)**

El GDD dedica varias secciones a que la demo ya incluía quests básicas → es obligatorio para un MVP funcional.

Resultado del MVP

Con estas cinco épicas terminadas ya se puede jugar una versión mínima del juego, donde el jugador puede:

- Moverse
- Interactuar
- Conversar
- Aceptar misiones
- Luchar

2. Juego Completo (Features Centrales)

Estas épicas construyen la experiencia descrita en el GDD, pero su ausencia no rompe el prototipo. Son necesarias para entregar el “juego completo” descrito en el documento.

Features Centrales

- **Inventario de Recursos**

Requerido para loot, comercio básico y progresión.

- **Sistema de Nivelación**

Fundamental para la progresión RPG descrita en el GDD.

- **Árbol de Habilidades**

Extiende la progresión, permite personalización del estilo de combate.

- **Inteligencia Artificial de Rutinas (NPCs no hostiles)**

Es un diferenciador clave del juego (pueblo vivo con ciclos diarios).

- **Sistema de Comercio**

Parte explícita de los Game Objectives y de la economía del mundo.

- **Sistema de Reputación**

Mecanismo narrativo central en el Relationship System. Modifica diálogos, hostilidad de guardias, accesos.

- **Comportamiento de Enemigos (Agro y Patrullaje)**

Necesario para que el combate y exploración sean relevantes.

- **Persistencia de Partida**

El juego completo necesita guardar progreso.

- **Ciclo de Iluminación (día/noche o dinámicas de luz)**

El GDD lo considera un elemento estético clave para reforzar la ambientación.

Resultado del Juego Completo

Con estas épicas, el proyecto ya cumple la visión del GDD:

- Un mundo vivo
- Ciudades con economía
- NPCs con actitudes dinámicas

- Progresión RPG completa
- Exploración inmersiva

3. Pulido y Contenido Adicional (Nice-to-Have)

Estas épicas no son necesarias para el lanzamiento, pero mejoran la percepción, la inmersión y la calidad total.

Nice-to-Have

- HUD / Interfaz de Estado (Salud, Stamina, EXP, Oro)

Aunque el demo ya tiene un HUD simple, un HUD completo es pulido, no esencial para funcionamiento inicial.

Opciones de contenido adicional posibles (derivadas del GDD):

- Animaciones avanzadas
- Cinemáticas o storyboards jugables
- Variantes de UI tematizadas
- Sonido y música orquestada
- Sombreado artístico más complejo (cel-shading avanzado)

Resultado del Pulido

Mejora la experiencia final, pero el juego funciona sin esto.