

# **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](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: Dedicar 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
<b>Técnica más Clara</b>	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
<b>Sección Importante Faltante o Ambigua</b>	<p>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.</p> <p>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.</p>

## 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.