

Especificación de Requerimientos

José Ignacio Botero Osorio

Instructor

Lyam Acosta Forero

Aprendiz

SENA – Servicio Nacional de Aprendizaje

Tecnología en análisis y Desarrollo de Software

3118526

Bogotá D.C.

Contenido

| | |
|---|----------|
| Especificación de Requerimientos | 3 |
| Alcance | 3 |
| Glosario | 3 |
| Visión General | 3 |
| Funciones | 4 |
| ¿Quién jugara nuestro juego?..... | 4 |
| Restricciones..... | 4 |
| Suposiciones y dependencias | 4 |

Especificación de Requerimientos

Alcance

El videojuego será desarrollado para plataformas de consola (PlayStation, Xbox) y PC. El jugador controlará a un personaje principal en un entorno del cual hablamos en la introducción, con un enfoque en la exploración, la narrativa y las mecánicas para mostrarnos la historia de nuestro personaje principal el cual nos contará una historia entrelazada de su mundo. Durante nuestra aventura nos encontraremos diferentes mecánicas que vamos a revisar a continuación

Glosario

- **NPC (Non-Player Character):** Personajes que no puede usar directamente el jugador.
- **IA (Inteligencia Artificial):** Debido al que muchas veces el presupuesto es limitado usaremos la Inteligencia artificial como uso para los enemigos
- **HUD (Heads-Up Display):** Aquí podemos ver cosas como Mapas, y la vida del personaje entre otras cosas
- **FPS (Frames Per Second):** Si bien en cada videojuego es importante la cantidad de fotogramas que no muestra en pantalla en la industria de los videojuegos indie no es tan relevante
- **Indie:** Videojuego independiente con poco presupuesto

Visión General

Aquí revisaremos una descripción detallada de los requisitos funcionales y no funcionales del juego. Se detalla la jugabilidad, las características del personaje, la interacción del jugador con el mundo que lo rodea con Documento de diseño del videojuego y la referencia a los libros de arte y guía de narrativa.

¿Qué se espera de nuestro juego? El videojuego es una experiencia de mundo abierto en 2D con mecánicas lineales las cuales nos llevará la aventura dentro de su imaginación.

Funciones

- **Exploración:** Entendiendo los mundos que lleva este juego
- **Misiones:** Al entender este mundo el cual veremos el jugador podrá aceptar misionales para ir progresando en el juego que le queremos dar y con ello que el jugador pueda ir conectando.
- **Progresión del personaje:** El personaje podrá mejorar sus habilidades, adquirir nuevos poderes y equipo a medida que avanza en el juego.
- **Interacción con objetos:** Los objetos que encontremos a lo largo podrán generar un nuevo puzzle importante en la historia
- **Sistema de salud y recursos:** El jugador tendrá una barra de vida y recursos limitados que podrá gestionar a lo largo de la historia.

¿Quién jugara nuestro juego?

- Para una mejor distribución del juego queremos llegar a la clasificación E + (Todos) según la clasificación PEGI a nivel mundial.
- Se estima un juego indie el cual esperamos que puedan jugar diferentes consumidores las cuales pueden llegar a ser jugadores profesionales o expertos en nuestra industria como personas que nunca hayan tocado un juego ya que esperamos poder sacar nuestro videojuego en consolas, PC y teléfonos

Restricciones

- El juego debe ser compatible por ello es importante revisar un motor gráfico compatible para la actualidad
- Esperamos tener un modelo estable de 30 FPs sin embargo en la parte de arriba aclaramos que en el mundo indie esto no es tan importante

Suposiciones y dependencias

- Se asume que los jugadores tendrán acceso a Internet para descargar actualizaciones y contenido adicional.
- El desarrollo dependerá del uso del motor gráfico que se adapte a varios modelos de consolas y teléfonos.