



UASLP

Universidad Autónoma
de San Luis Potosí

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Facultad de Ingeniería



**FACULTAD DE
INGENIERÍA**

Hackatón

Documentación de

「強チュヨン する 領 ュイ を ュエ 扱 する」：
FindYourTrack

Planificación y Diseño

Equipo 3: Equipo @everyone [Free
iPhone] (<https://www.phising.com>)'); DROP
DATABASE; --

Fecha: 10 de octubre de 2024.

Índice

- I. Introducción
- II. Visión General del Juego
 - i. Título del juego
 - ii. Resumen
 - iii. Objetivo
 - iv. Posibles dificultades y Estrategias
- III. Descripción Detallada del Juego
 - i. Historia y Narrativa
 - ii. Jugabilidad
 - iii. Estilo artístico
- IV. Diseño de Niveles
 - i. Mapas y Escenarios
 - ii. Progresión
- V. Personajes y Enemigos
 - i. Descripción
- VI. Interfaz de Usuario (UI) y Experiencia de Usuario (UX)
 - i. Diseño de UI
 - ii. Flujo de UX
- VII. Mecánicas del Juego
 - i. Controles
 - ii. Sistemas de juego
- VIII. Plan de Producción
 - i. Cronograma
 - ii. Roles y responsabilidades
- IX. Arquitectura del Software
 - i. Descripción
 - ii. Clases y componentes principales

I. Introducción

II. Visión General del Juego

Título del juego

強 チュヨン する 領 ユイ を ユエ 択 する: FindYourTrack

Resumen

El protagonista, en un riesgo demasiado posible de reprobado y tener que darse de baja, necesita la ayuda de una de cuatro monas chinas para pasar las materias que cursa, descubrir el área de énfasis que estudiará el próximo semestre, y tal vez socializar de una vez por todas.

Objetivo

El objetivo principal del juego es tomar el rol de un estudiante que está a punto de reprobado todo. Por medio de la participación y amigabilidad de una mona china de la elección y favorabilidad del protagonista, este podrá seguir estudiando su carrera y/o conseguir el amor. O, para variar, nadota.

Posibles dificultades y Estrategias

Posibles dificultades que podemos enfrentar, estrategias para superar esos desafíos.

Dificultades: Tiempo limitado. El equipo tenía que ponerse al corriente con cada una de las ideas de los otros.

Estrategias: echarle ganas y organizarse apropiadamente.

III. Descripción Detallada del Juego

Historia y Narrativa

Vato123 es un alumno regular de la carrera de Ingeniería en Computación y se aproxima a su séptimo semestre por lo que debe elegir su Área de Énfasis dependiendo de su interés profesional, al mismo tiempo considerando encontrar una pareja para titularse por el nuevo método de titulación implementado por la Facultad de Ingeniería y no tener que estresarse escribiendo una tesis.

Jugabilidad

El juego será para PC, controlado con clics a la pantalla y las opciones, ya sea con un ratón o con una pantalla táctil (en caso de dispositivos móviles).

La rejugabilidad yace en los distintos caminos y diálogos que el jugador puede experimentar de acuerdo a sus decisiones.

Estilo artístico

El estilo visual que elegimos para nuestro juego es *estilo anime*, puesto que encaja bastante bien con la

historia y el género del juego basándonos en los videojuegos de tipo novela visual.

El diseño de los escenarios es igual de estilo anime y están inspirados en los paisajes que nos ofrece la Facultad de Ingeniería y el Edificio I.

La banda sonora se hizo inspirándonos en pistas de otras novelas visuales y simuladores parecidos, utilizando un sintetizador y un tracker.

IV. Diseño de Escenarios

Escenarios

Las posibles rutas para seguir son 4, los escenarios como mencionamos serán salones del edificio I.

Progresión

La progresión con cada personaje depende de los diálogos escogidos durante el transcurso de la historia. Se puede alcanzar un estado de derrota cuando no se elijen las opciones correctas.

V. Personajes y Enemigos

Descripción

El personaje principal es un chico de 20-21 años que estudia la carrera de Ingeniería en Computación, gráficamente no es visible, debido a que el juego es en primera persona. Por lo que el personaje no tiene una personalidad definida, con la idea de que se adapte a cualquier persona que lo juegue.

Los otros cuatro personajes son las posibles parejas que puede conseguir el jugador, estos personajes se caracterizan por tener interés en un área de énfasis en específico, y es a través de ese interés que el jugador buscara conquistarla(s).

VI. Interfaz de Usuario (UI) y Experiencia de Usuario (UX)

Diseño de UI

El diseño de la interfaz incluye un cuadro de diálogo en la parte inferior minimalista con la siguiente información: de quién es el diálogo, y el diálogo. Las opciones que puede elegir el usuario aparecen justo arriba de los cuadros de diálogo.

Flujo de UX

El flujo del usuario es intuitivo, con opciones fáciles e intuitivas como comenzar el juego, elegir rutas, respuestas u opciones y/o quitar el juego.

VII. Mecánicas del Juego

Controles

Los controles para interactuar con el juego son intuitivos y muy conocidos, facilitando que los jugadores se familiaricen rápidamente con ellos, se utilizan las flechas de dirección, las teclas de *enter* y *espacio*, y el ratón, que son un esquema de control estándar en la mayoría de los juegos de novela visual. A continuación, se detallan:

- Flechas de dirección: Navegar entre las diferentes opciones.
- Tecla de *enter* o *espacio*: Seleccionar una opción.
- Ratón: Seleccionar una opción.

Este esquema de control es ampliamente reconocido y empleado en juegos de este género, lo que permite a los jugadores concentrarse en la experiencia de juego sin necesidad de aprender un conjunto de controles complejo o desconocido.

Sistemas de juego

Leer la historia y escoger las distintas opciones que los personajes ofrecen.

VIII. Plan de Producción

Cronograma

Día 1

10:00 - 11:00: Lluvia de ideas y planteamiento del género del juego.

11:00 - 13:00: Desarrollo y diseño del concepto definido.

13:00 - 14:00: Presentación del diseño.

14:00 - 23:00: Desarrollo de la lógica del juego, creación de los escenarios y personajes.

Día 2

07:00 - 11:00: Desarrollo de la lógica del juego, las posibles rutas y posibles finales del juego.

11:00 - 13:00: Finalización de la documentación y últimos detalles de pruebas.

Roles y responsabilidades

Para tener una mejor organización y avanzar exitosa y rápidamente con el proyecto decidimos asignar responsabilidades y roles específicos a cada integrante del equipo.

Francisco Jesús: Lead Developer

Eunice Saraí: Character designer

Diego Gael: Project Manager, Screenwriter

Severo Alejandro: Prompt Engineer, Background artist

IX. Arquitectura del Software

Descripción

El juego está desarrollado en Python utilizando el entorno de desarrollo Ren'Py. Y el arte utilizado es creado por nosotros con las herramientas MediBang Paint Pro y un tracker y sintetizador para la música.

Componentes principales

El producto final contiene varias rutas y diálogos que el jugador puede experimentar de acuerdo a las distintas decisiones que tome.