**Tecnológico de Monterrey**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Stahlsoft**

Documento de Especificación de Game Design

**Equipo 1**

A01383867 Jorge Luis Borbolla Franco

A01383853 Omar Peréz González

A00827549 Guillermo Salvador Calderón López

A00828510 Maribel Alvarez Flores

A00827879 José Carlos Esquerra Rivas

[DDS001]

[v0.10]

[28/04/2020]

Recuperado de<http://wwwx.cs.unc.edu/Courses/comp585-s11/>

1. **Panorama general del juego**
   1. **Conceptos y palabras claves**
      1. Steel Knight: Juego de fantasía de un solo jugador, donde se recurre a la exploración y combate en un mundo abierto.
      2. Decisiones: Juego estilo realista de un solo jugador, donde
      3. Preguntados: Juego multijugador y de un solo jugador donde los jugador responden preguntas, el que más preguntas correctas tenga, gana y acumula puntos.
   2. **Género**
      1. Steel Knight: Juego de rol, donde el jugador puede controlar las acciones de un personaje inmerso dentro del mundo detallado
      2. Decisiones: Aventura gráfica y simulación del entorno donde se espera que trabaje la persona, funcionando de guía interactiva.
      3. Preguntados!: Juego de trivia, donde los jugadores tienen un tiempo determinado para jugar el juego, contestando preguntas de manera correcta y obteniendo puntos.
   3. **Público objetivo. Describir tanto a la persona como su perfil de jugador.**
      1. Steel Knight: El perfil de jugador para este juego principalmente son los exploradores, lo cual se definen como un jugador con tendencia de descubrir áreas y sumergirse en el mundo dentro del videojuego.
      2. Decisiones: La persona que juegan este tipo de juegos les gusta los simuladores de la vida real, así como el tomar decisiones que perjudiquen o favorezcan al personaje que controlan. El perfil de jugador con el que cuenta este juego es el de sociables.
      3. Preguntados!: El perfil de jugador para este juego se ve principalmente como los asesinos, la cual prefieren competir entre otros jugadores y con el mismo sistema, la cual desea tener más puntos o respuestas correctas con otros jugadores.
   4. **Resumen de movimiento de jugador a través del juego. ¿Cómo se mueve el jugador entre las diferentes pantallas, y en el juego en sí?**
      1. Menú General: El jugador a través de estas interfaces podrá interactuar con los objetos a través del mouse que utiliza, haciendo clic entre las diferentes opciones para seleccionar lo que guste hacer, entre estas opciones se pueden considerar como jugar, ajustes, salir, créditos y salir del juego. Se menciona en este apartado que es general debido a que sería algo que está presente en todos los juegos.
      2. Steel Knight: Con una pantalla en tercera persona y con la capacidad de caminar y correr por todo el mapa, el jugador podrá explorar todo el mundo abierto con el que se cuenta, este mismo también podrá interactuar con otros objetos en juego y atacar enemigos.
      3. Decisiones: El jugador se podrá mover por todo el mapa en primera persona y dialogar con los diversos personajes con los que se cuenta, este no es un mundo abierto si no que es una aventura lineal.
      4. Preguntados!: El jugador en si no se puede mover por el juego ya que no cuenta con un mundo, la forma de moverse por el juego es eligiendo alguna de las respuestas presentes después de la pregunta.
   5. **Look and feel. ¿Cuál es el estilo visual del juego? ¿Cómo queremos hacer sentir al jugador?**
      1. Steel Knight: Se espera hacer sentir al jugador en un mundo de fantasía, donde si bien los gráficos no son realistas, la historia hará que el jugador se sienta inmerso en la experiencia, el juego tiene un estilo “lowpoly” donde los modelos de personajes no cuentan con tantos detalles o están hechos con polígonos 3D.
      2. Decisiones: El estilo visual del juego está diseñado para que sea lo más cercano a un área de trabajo realista, con una oficina y planta similares a las de la empresa. Se espera hacer sentir al jugador como si estuviera dentro del área de trabajo pero con ciertos cambios para no dar el mismo sentimiento que estar trabajando en la vida real.
      3. Preguntados!: El estilo visual del juego está diseñado para que sea simple e intuitivo, con pocos botones e instrucciones claras para cada pregunta, con colores cálidos de la paleta de la empresa. Se espera hacer sentir al jugador en una serie de menús simples con colores cálidos representativos de la empresa.
2. **Mecánicas y gameplay**
   1. **Gameplay**
      1. **Progreso en el juego**
         1. Steel Knight: Niveles de experiencia, en donde el jugador tendrá que completar misiones principales y secundarias, las cuales dan experiencia y aumentan el nivel de personaje, haciéndolo más fuerte o incluso veloz.
         2. Decisiones: Conforme cada decisión se presente al jugador, como elige su aventura sería el progreso del juego, teniendo diferentes escenarios la cual sean consecuencias de las decisiones del mismo jugador.
         3. Preguntados!: El progreso del juego será basado en una tabla de ranking, donde los jugadores competirán entre sí para tener un campeón o ser el mejor de todos.
      2. **Estructura de misiones o retos**
         1. Steel Knight: La estructura de las misiones se consideran como opciones de diálogo la cual llegando a ciertos puntos pueden llevar al jugador a diferentes alternativas, para la simplificación de este proceso, la primera misión consiste en activar una opción de diálogo para progresar con la misión, cada diálogo con los personajes tienen diferentes opciones y esta sería la misma estructura para el juego.
      3. **Objetivos del juego**
         1. Steel Knight: Completar misiones dentro del juego para mejorar tu personaje en diferentes áreas, al igual que explorar un mundo completamente fantástico
         2. Decisiones: Tomar las decisiones, crear tu propia historia y vivir las consecuencias de los diversos caminos que has tomado, funcionando como un simulador e historia interactiva sobre el cómo es trabajar en Ternium.
         3. Preguntados!: Competir con amigos y desconocidos para ver quien es el que tiene más conocimientos sobre Ternium, juego competitivo donde se tiene una tabla de ranking y todos compiten con todos para ver quien es el mejor.
      4. **Flujo del jugador dentro del juego**
         1. Steel Knight: El flujo inicial de este juego es que el mundo empieza por un tipo de tutorial para explicar las mecánicas básicas al jugador, ya sea el movimiento, sistema de combate, sistema de misiones, entre otras cosas y hacer que el jugador complete su primera misión en base a lo que aprendió en los tutoriales. Después conforme se vaya avanzando en el juego, se pone a prueba el sentido de exploración y conciencia dentro del juego.
         2. Decisiones: El flujo inicial de este juego es que el jugador empiece en una posición neutral donde el mundo en sí este sin haber hecho algún cambio, conforme las decisiones que toma el jugador en el juego, se volverá más difícil o fácil el ambiente dentro del juego, esto siendo reflejado a partir de las decisiones que toma y hacer que este mismo se pregunte de qué podría hacer en la vida real para solucionar un problema así.
         3. Preguntados!: El flujo inicial de este juego sería empezar un juego totalmente nuevo con preguntas predeterminadas sobre ciertas áreas de conocimiento (ética de trabajo, valores básicos, etc) donde se hará un cuestionario general, después se evaluarán los temas más fuertes y débiles del jugador, haciendo más énfasis en esas preguntas, generando más cosas específicas sobre estas áreas, al igual que las preguntas donde tiene mas area de experiencia, subirán de dificultad.
   2. **Mecánicas. Reglas que incluye el juego, tanto implícitas como explícitas. Es el modelo del universo bajo el que el sistema del juego trabaja. Velo como una simulación de un mundo. ¿Cómo interactúan los distintos componentes?**
      1. **Física. ¿Cómo está estructurado el sistema físico del juego?**
         1. Steel Knight: El sistema físico del juego se basa en uno de la vida real, donde existe la gravedad y la velocidad del personaje, fuera de ello, las físicas son sencillas y basadas en el movimiento del personaje.
         2. Decisiones: Mismo caso que el anterior, al ser un juego simulador serían físicas basadas o parecidas a la vida real, donde el mundo físico se basa en nuestro mundo.
         3. Preguntados!: No existe un sistema físico como tal, siendo un juego de trivia donde se debe elegir la respuesta correcta, no existe un mundo como tal.
      2. **Movimiento**
         1. Steel Knight: Movimiento de personaje donde se trata de articular al personaje para que pueda caminar, correr y atacar a los enemigos que se presenten, las animaciones del personaje y el movimiento van de la mano debido a todo lo que representa estos 2 temas.
         2. Decisiones: El control de primera persona no cuenta con un modelado, donde este mismo consta de una cápsula de colisión y una cámara.
         3. Preguntados!: No existe movimiento en este juego, mismo caso que en el punto anterior.
      3. **Flujo entre pantallas, una descripción de cómo se conectan las distintas pantallas del juego, además del objetivo de cada una de ellas.**
         1. Steel Knight: Se espera que cada transición entre escenas se logre gracias a una pantalla de carga, el menú principal también es una pantalla que funcionará como iniciador del juego.
         2. Decisiones: Existe una pantalla de carga, la cual al presionar cualquier botón pasa al menú principal del juego, donde conviven todos los niveles del juego para ser seleccionados e ir a la pantalla del nivel, donde se generan todas las acciones del juego.
         3. Preguntados!: Una pantalla de menú principal, así como las pantallas de ganador y perdedor dependiendo del caso, al contar con pocos escenarios las distintas pantallas serían similares entre ellas.
      4. **Acciones, incluyendo los elementos interactivos del juego y cómo se comunican entre ellos. Ejemplo: Switches, botones, palancas, etcétera.**
         1. Steel Knight: En este caso se cuenta con el sistema de movimiento WASD, el cual funciona con un teclado, el sistema de ataque funciona con el ratón, siendo que al dar clic izquierdo hará un ataque; el sistema de diálogos comienza con la tecla “E” seguido de controlar con el botón de Enter o algún otro.
         2. Decisiones: El sistema de movimiento funciona con las teclas WASD, el control de la cámara o rotación del personaje es con el ratón, mientras que el sistema de diálogo inicia con la tecla “E” y el multi diálogo con la rueda del ratón y el botón enter para elegir tu respuesta.
         3. Preguntados!: El sistema como tal se basa en botones, entre ellos se encuentra el del sistema de respuesta, donde existen cuatro distintas y deberás elegir la correcta.
3. **Historia, mundo y personajes**
   1. **Historia y narrativa. Incluye historia del juego, elementos del plot y progresión en el juego. En el caso de un proyecto mayor, también puede incluir la descripción de las cut scenes. Sus actores, un script, y su setting general.**
      1. Steel Knight: La historia principal consiste en que el jugador entra a un mundo de fantasía llamado Ternium, donde toma el papel de un repartidor de recursos entre diferentes aldeas dentro del juego.
   2. **Mundo del juego.**
      1. **Look and feel general.**
         1. Steel Knight: Con un vistazo sencillo y de fantasía, donde el mundo es colorido y enorme, siendo el jugador capaz de explorar todo un mundo lleno de objetos, colores y demás.
         2. Decisiones: Completamente distinto al otro, siendo que al ser un simulador todo debe de lucir real, ayudando a la inmersión y en la importancia de jugarlo como una guía interactiva.
         3. Preguntados: Un sistema colorido y minimalista, donde se espera que el jugador se concentre más en las preguntas y no se distraiga por la interfaz.
      2. **Áreas, incluyendo la descripción física y general así como la conexión con el resto de los mundos.**
         1. Steel Knight: Contando con enormes montañas y ciudades, en las cuales son la aldea principal, donde es posible interactuar con un NPC y tener misiones de llevar objetos a ciertas ubicaciones, un lugar sencillo y no tan colorido; la siguiente ciudad “aldea entre rocas” es un lugar más guiado a la fantasía donde hay árboles coloridos y está rodeado de rocas gigantes, un lugar completamente diferente al anterior; por último el lago que se encuentra entre ambas ciudades, donde es posible encontrar varias casas que sirven para explorar el mundo.
         2. Decisiones: Por el momento solo se cuenta con una sola habitación u oficina donde es posible interactuar con un NPC, no se puede interactuar con objetos, por lo que el diálogo y toma de decisiones en esa habitación debe ser importante para el jugador.
         3. Preguntados!: No cuenta con un mundo como tal, sino que el sistema de quiz por sí solo sería todo el juego, donde los jugadores compiten para conocer cuál tiene más conocimientos o cuál está más preparado para todo.
   3. **Personajes. Cada descripción puede incluir la historia del personaje, personalidad, apariencia, animaciones, habilidades, importancia en la historia y conexiones con otros personajes.**
      1. Steel Knight:
         1. *Doggo*: el cual es el personaje principal, un mensajero que lleva paquetes y completa misiones en el mundo en el que vive, su personalidad se basa en grandes personajes como puede ser el mensajero seis (Fallout: New Vegas), Luke Skywalker (Star Wars), Aang (Avatar) o Cassandra (Assassin’s Creed Odyssey) siendo valiente, osado y empático con los demás, siendo alguien que siempre protegerá a las personas y hará lo que sea necesario por ello. Su apariencia es un free asset de Unity por lo que su apariencia es genérica dando así la idea de que cualquiera puede ser el héroe de la historia, sus habilidades son el caminar, correr y atacar, y su importancia es el de seguir el camino del héroe para entregar una historia increíble.
         2. *Guardián*: Un personaje secundario que es el guardián del pueblo de Ocel, la primera aldea del juego. Se distingue por ser un personaje ocupado puesto al trabajo de entregas de recursos y cuidar a toda una comunidad al mismo tiempo. Se puede describir como un caballero medieval con pocos polígonos para ser fiel al estilo de juego, su importancia en la historia consiste en la primera interacción que tiene el jugador con otro personaje no interactuable. Al igual que dar la primera misión del juego.
         3. *Courier*: Un personaje secundario que consiste en el mensajero perdido, tiene una larga historia con diferentes trabajos, la cual hace que quiera una vida solitaria y simple. Vive en el pueblo de Limni, donde es un pescador. Su apariencia es de una armadura de un caballero antiguo, señalando que también trabajaba demasiado en sus trabajos previos.
         4. Lich: Un personaje secundario, es el guardián del pueblo de Atsali, también maneja los procesos de envíos y entregas de la aldea y la región de Ternium. Se caracteriza por ser un personaje sumamente directo e impaciente a cualquier distractor a sus metas. Su apariencia consiste en tener una bata y sombrero morado, con un bastón.
      2. Decisiones: Personaje sin nombre, dando la idea de que el jugador es tal cual con el este mismo, no cuenta con una historia exacta ya que la idea es simular situaciones de la vida real sin arriesgar tanto por parte de la empresa.
      3. Preguntados!: Los personajes son los mismos jugadores que compiten entre sí.
4. **Niveles**
   1. **Cada nivel puede incluir una sinopsis, los objetivos, y detalles de lo que ocurre en el nivel. Dependiendo del juego, puede incluir la descripción física del mapa, el camino que debe seguirse, y los eventos importantes en el nivel.**
      1. Steel Knight: Mundo abierto, donde las misiones principales impactan el mundo y hacen al jugador explorar La primera y única misión consiste en ubicar a un repartidor perdido que no completó su pedido, en el necesitas buscarlo y hacer el envío que no se entregó. En esto el jugador necesita explorar tres aldeas diferentes y hablar con diferentes personas para poder cumplir la misión.
      2. Decisiones: Pequeña oficina o cuarto donde las decisiones que tome el jugador impactarán a la pequeña oficina y su futuro. La primera misión consiste en una llamada telefónica para entrenar al jugador las mecánicas básicas del juego, al igual que el feedback de sus decisiones se puede ver de manera inmediata en el diálogo del videojuego, las demás misiones son volver a hacer llamadas telefónicas y elegir la opción correcta a la problemática presentada.
      3. Preguntados!: No cuenta con niveles, simplemente los jugadores compiten entre sí.
5. **Interface.**
   1. **Sistema visual. Si el juego incluye un HUD, ¿Qué es lo que tiene? ¿Cómo se mueve la cámara?**
      1. Steel Knight: El juego contiene diversos elementos de interfaz, tales como una barra de vida, barra de magia, y una retícula la cual es utilizada para interactuar con los objetos. La cámara estará apuntando hacia el jugador desde atrás, de tal manera que sea en tercera persona. Al igual que se implementa el asset gratuito de Fungus, lo cual ayuda a tener todos los procesos de los diálogos dentro del mismo motor de juego.
      2. Decisiones: El HUD consiste en diversas cosas dependientes del nivel, para el primer nivel se muestran las teclas necesarias para el movimiento y la interacción de los objetos dentro del juego. Después se tiene el botón que se activará una vez estando cerca de la interacción de un objeto. El tercer y último consiste en el asset gratuito Fungus, lo cual ayuda a tener todos los procesos de los diálogos dentro del mismo motor de juego.
      3. Preguntados: El HUD sería la elección de respuestas y la pregunta, la cámara solo muestra estos elementos.
   2. **Sistema de control. ¿Cómo controla el jugador al personaje o juego? ¿Qué comandos existen?**
      1. Steel Knight: El jugador controla al personaje gracias al sistema WASD, en el cual la tecla W es para avanzar, S para retroceder, A para girar a la izquierda y D para girar a la derecha, aparte de contar con la tecla E como inicializador de diálogos y el poder correr con la tecla Shift, para poder atacar a los enemigos se debe hacer uso del botón izquierdo del ratón.
      2. Decisiones: Para controlar al personaje en esta guía interactiva o simulador se debe hacer uso una vez más del sistema WASD, donde la tecla W sirve para avanzar, A para avanzar a la izquierda, S para retroceder y D para avanzar a la derecha, el ratón se usa para girar la cámara del personaje y con la tecla E se inician los diálogos entre personajes.
      3. Preguntados: Simplemente se debe escoger la respuesta correcta de entre las 4 disponibles, al presionar, hacer clic izquierdo se debe elegir la respuesta, no tiene más controles.
   3. **Audio, música, efectos de sonido.**
      1. Steel Knight: Se espera que el juego cuente con una música parecida a la saga de videojuegos Zelda, Assassins Creed o a películas como el Señor de los Anillos, donde la ambientación musical se basa en la epicidad de sus ritmos, donde al estar en combate suena una música más intensa pero al explorar suena algo más tranquilo y cautivador.
      2. Decisiones: El juego cuenta con música “Acapella” en el menú principal, mientras que en los niveles jugables no existe música alguna pero sí sonidos de oficina, donde suenan teclados, teléfonos y voces de personas hablando como lo harían en una oficina, generando así la ambientación.
      3. Preguntados: Contaría con tonos musicales, los cuales servirían como simple decoración en el videojuego.
6. **Inteligencia artificial**
   1. **Personajes amigables.**
      1. Steel Knight: Como se han mencionado anteriormente, los personajes están listados en la parte de la historia, lo cual su papel principal es conversar con el jugador
      2. Jeff: Un NPC del juego de decisiones, el cual es el personaje con el que trabajas a lo largo de todos los niveles, curiosamente solo se encuentran ustedes dos trabajando.
7. **Detalles técnicos**
   1. **Hardware objetivo.**
   2. **Game Engine.**El motor de videojuegos en los tres videojuegos sería Unity, puesto por el proyecto que se está tratando de hacer al igual la facilidad de importarlo a un sitio web junto las bases de datos que necesita el juego.
   3. **Requerimientos de red.**Conexión activa de internet, esto debido a que el juego se corre de una página web, en caso de no contar con una conexión a internet no podrás ejecutar la página web y por consiguiente cualquier juego al que trates de entrar. Hablando de especificaciones de red no se requiere ninguna, simplemente contar con una conexión a internet estable.
8. **Arte de juego. Assets clave**
   1. **Preguntados:**
   2. **Decisiones:** 
      1. **Standard Assets:** Donde se obtuvo el controlador del personaje en primera persona.
      2. **\_SNAPS\_PrototypingAssets:** Donde se obtuvieron los modelos para crear la oficina (techos, pisos, paredes, muebles y props).
      3. **Assets\_FenceChained:** Donde se obtuvo el modelo de la reja.
      4. **Fungus:** Donde se obtuvo el método para generar las conversaciones y las decisiones hechas por el usuario.
      5. **PhoneBoot:** Donde se obtuvo el modelo de la cabina telefónica.
      6. **russian\_buildings:** Donde se obtuvieron los modelos de los edificios que se encuentran alrededor de la oficina.
      7. **WorldSkies:** Donde se obtuvo el Skybox usado en las afueras de la oficina.
   3. **RPG:** 
      1. **DogKnight:** Donde se obtuvo el modelo del personaje principal.
      2. **Fungus:** Donde se obtuvo el método para generar las conversaciones y las decisiones hechas por el usuario.
      3. **Low Poly Free Vegetation Pack:** Donde se obtuvieron modelos para la escenografía.
      4. **Low Poly Enviroment Pack:** Donde se obtuvieron modelos para la escenografía.
      5. **Mini Legion Footman PBR HP Polyart:** Donde se obtuvo el modelo del personaje amigable.
      6. **SimpleLowPolyNature:** Donde se obtuvieron modelos para la escenografía.