



## Technical Design Document

**Prepared for:** Francisco Javier Gonzalez Garcia

**Prepared by:**

Yessenia Carolina Flores Encinas

Fernanda Corella Kuraica

Sarah Manzanarez Herrera

Jesús Alberto Barrón Zayas

**Febrero 13, 2026**

**Version number: 1.0.0**

## Tabla de contenidos

1.0 - Historial de diseño.....	3
2.0 - Product Overview.....	4
3.0 - Requisitos y Mockups.....	5 - 9
3.1 - Requisitos Funcionales.....	5
3.2 - Requisitos No Funcionales.....	8
3.3 - Mockups.....	9
4.0 - Implementación Técnica.....	11 - 13
4.1 - Requisitos de Hardware y Software.....	11
4.2 - Organización del Proyecto y Convenciones de Nombres.....	13
4.3 - Implementación de Requisitos.....	13
5.0 - Diagrama Técnico.....	18
5.1 - Game Launch Flowchart.....	18
5.2 - Game Manager UML Diagram.....	18
6.0 - Planificación.....	19
7.0 - Información de Contacto.....	21

## 1.0 - Historial de diseño

### V 0.1.0 – 04/02/2026

Creación: Estructura inicial del proyecto.

Adición: Implementación básica del sistema de diálogos.

### V 0.2.0 – 05/02/2026

Adición: Creación de menú inicial

Adición: Aplicación de formato a archivos txt para ser leídos de manera correcta por el script

Adición: Escena del capítulo 1

Creación del sprite del personaje femenino.

### V 0.3.0 – 06/02/2026

Creación: Creación de sistema de puntos

Creación: Sistema de decisiones

### V 0.4.0 – 07/02/2026

Actualizaciones: Corrección de Bugs de sistema de decisiones

### V 0.5.0 – 11/02/2026

Creación de los elementos UI (Botones, caja de diálogo y iconos de las estadísticas)

Creación del sprite del personaje masculino.

Creación de elementos/personajes extras.

Adición: Audio menú y general.

### V 0.6.0 – 13/02/2026

Cambio de nombre de “Reputación” a “Seasons”

## 2.0 - Descripción general

Reputación es una novela gráfica interactiva que narra el ingreso de la protagonista en los círculos más exclusivos de la alta sociedad y el camino del protagonista para limpiar su apellido. A lo largo de la historia, el jugador deberá tomar decisiones estratégicas que moldearán su prestigio, sus vínculos personales y su posición dentro de un entorno social tan sofisticado como implacable. Mediante galas, reuniones privadas y diálogos cuidadosamente elaborados, se vive una experiencia marcada por el ascenso social, el romance y los conflictos propios de un mundo gobernado por las apariencias, las normas tradicionales y las expectativas ajenas.

La propuesta se concibe como una experiencia profundamente narrativa, acompañada de ilustraciones elegantes y una interfaz sobria que favorece la inmersión en la lectura y la toma de decisiones. La mecánica principal se apoya en elecciones que repercuten directamente en el curso de la trama, las distintas rutas argumentales y las relaciones con los demás personajes. Su tono equilibra el drama social con el romance, ofreciendo una experiencia accesible para un público adolescente y joven adulto, todo ello envuelto en una estética clásica y refinada que potencia la ambientación y la identidad del juego.

## 3.0 - Requerimientos Mockups

### 3.1 Requisitos funcionales

- Overall Gameplay
  - Reputación cuenta con un solo modo de juego.
    - Una experiencia narrativa single player enfocada en la toma de decisiones y el desarrollo de la historia.
  - El juego está diseñado para un solo jugador en PC.
    - El jugador controla a un único protagonista durante toda la partida.
  - El juego se encuentra estructurado en capítulos.
    - Cada capítulo presenta eventos narrativos, diálogos interactivos y decisiones clave.
    - El progreso entre capítulos depende de las decisiones tomadas previamente.
  - El sistema de juego se basa en elecciones del jugador.
    - Las decisiones afectan estadísticas principales: amor, riqueza, reputación y ambición.
    - Las estadísticas influyen en el acceso a rutas narrativas, eventos y opciones de diálogo.
  - El objetivo del juego es guiar al protagonista a través de la alta sociedad.
    - El jugador debe equilibrar relaciones personales, estatus social y recursos.
    - Las decisiones determinan el futuro del protagonista y de su familia.
  - El juego cuenta con múltiples rutas narrativas y finales.
    - Existen tres finales distintos posibles.
    - Los finales se desbloquean según las decisiones y estadísticas acumuladas.
  - Reputación requiere conexión a internet para su funcionamiento.
    - El progreso del jugador se guarda de manera persistente.

- Player (Protagonista)
  - El jugador controla a un único protagonista durante la partida.
    - Al iniciar el juego, el jugador puede elegir entre dos protagonistas gemelos.
      - Un protagonista masculino.
      - Un protagonista femenino.
  - El protagonista cuenta con un sistema de estadísticas.
    - Amor
    - Riqueza
    - Reputación
    - Ambición
  - Las estadísticas del protagonista se ven afectadas por las decisiones del jugador.
    - Las elecciones modifican una o más estadísticas.
    - Algunas opciones de diálogo o eventos pueden estar condicionados por los valores de las estadísticas.
  - Las decisiones del jugador definen el desarrollo narrativo.
    - Las elecciones influyen en las relaciones con otros personajes.
    - Determinan el acceso a rutas narrativas específicas.
    - Contribuyen al desbloqueo de los distintos finales del juego.
  - El protagonista interactúa con el mundo a través de diálogos y eventos.
    - Las interacciones se presentan principalmente mediante texto e ilustraciones.
    - El jugador selecciona opciones de respuesta para avanzar en la historia.
  - La personalización del protagonista es limitada en esta etapa del desarrollo.
    - La elección del protagonista se restringe al género al inicio del juego.
    - No se contempla personalización visual adicional por el momento.

- Players (NPCs)

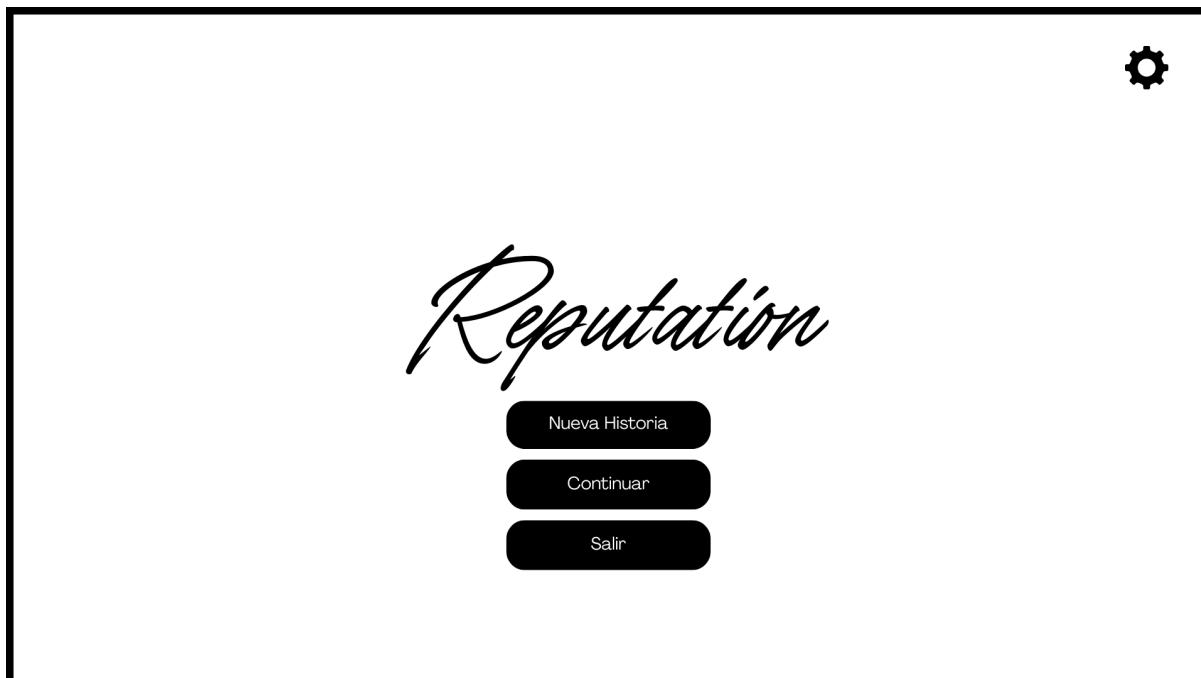
- El juego cuenta con múltiples personajes secundarios que interactúan con el protagonista.
  - Estos personajes representan miembros de la alta sociedad, familiares, aliados y posibles intereses románticos.
- Los personajes secundarios influyen directamente en la experiencia narrativa.
  - Las decisiones del jugador afectan la relación con cada personaje.
  - Las relaciones pueden mejorar, deteriorarse o mantenerse neutrales según las elecciones realizadas.
- Algunos personajes cumplen roles clave dentro de la historia.
  - Intereses románticos.
  - Figuras de autoridad o influencia social.
  - Rivales dentro de la sociedad.
- Las interacciones con los NPCs se realizan principalmente a través de diálogos.
  - Las opciones de diálogo varían según las estadísticas del protagonista.
  - Algunas rutas narrativas y eventos solo se desbloquean al cumplir ciertos requisitos de relación o reputación.
- Los NPCs participan en eventos sociales y narrativos.
  - Bailes, reuniones, encuentros privados y situaciones públicas.
  - Las decisiones tomadas durante estos eventos pueden afectar la reputación del protagonista dentro de la sociedad.
- Los personajes secundarios no son controlables por el jugador.
  - Su comportamiento y reacciones están determinados por la narrativa y las decisiones previas del jugador.

### 3.2 - Requerimientos no funcionales

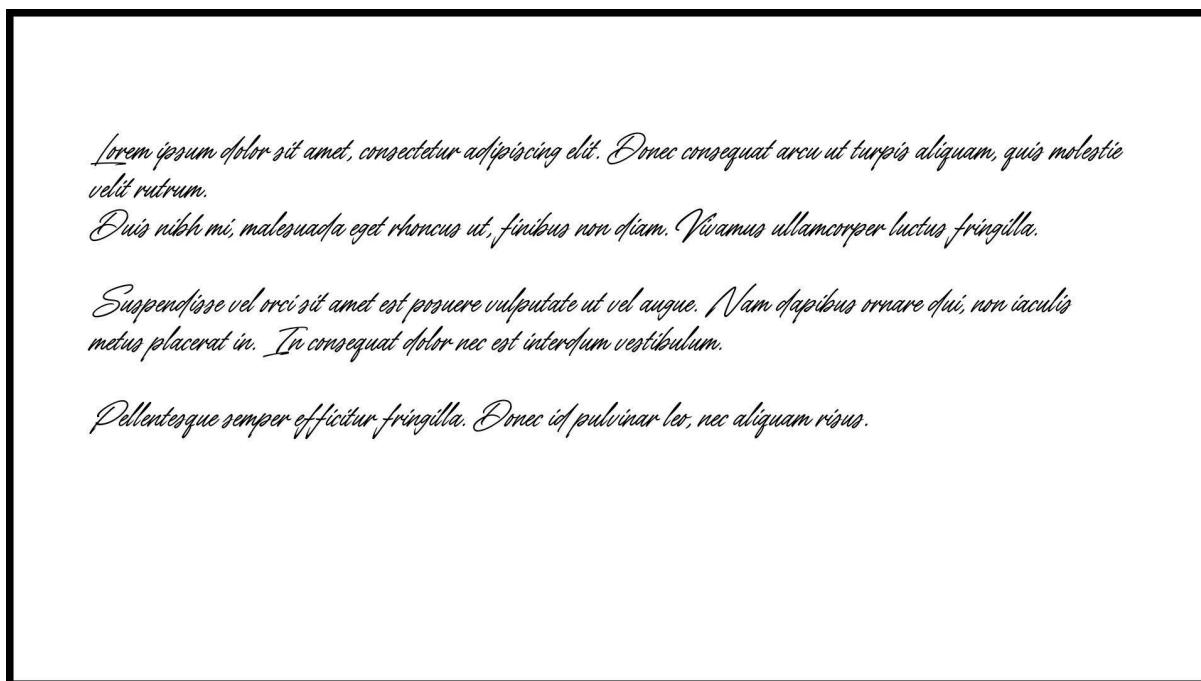
- El juego debe priorizar una experiencia narrativa fluida y clara.
  - Las transiciones entre diálogos, escenas y capítulos deben ser suaves.
- El ritmo del juego debe ser equilibrado.
  - El avance de la historia no debe sentirse ni demasiado lento ni apresurado.
  - Las decisiones deben presentarse de forma natural dentro de la narrativa.
- El juego debe ser atractivo para:
  - Usuarios que disfrutan novelas visuales y juegos narrativos.
  - Usuarios interesados en historias de romance y drama social.
  - Usuarios que disfrutan juegos basados en decisiones y múltiples finales.
  - Usuarios atraídos por estéticas clásicas, elegantes y de época.
- El juego debe ser accesible para un público adolescente y joven adulto.
  - La interfaz debe ser clara e intuitiva.
  - El texto debe ser legible y fácil de seguir.
- El juego debe mantener coherencia narrativa y visual.
  - Las ilustraciones, el audio y el texto deben reforzar la ambientación del juego.
- El juego debe funcionar de manera estable.
  - Debe evitar errores que interrumpan el progreso del jugador.
  - El sistema de guardado debe ser confiable.
- El sistema de decisiones debe estar correctamente balanceado.
  - Ninguna estadística debe dominar completamente la experiencia.
  - Todas las rutas narrativas deben ser alcanzables según las elecciones del jugador.

### 3.3 - Mockups

Main Menu (PC)



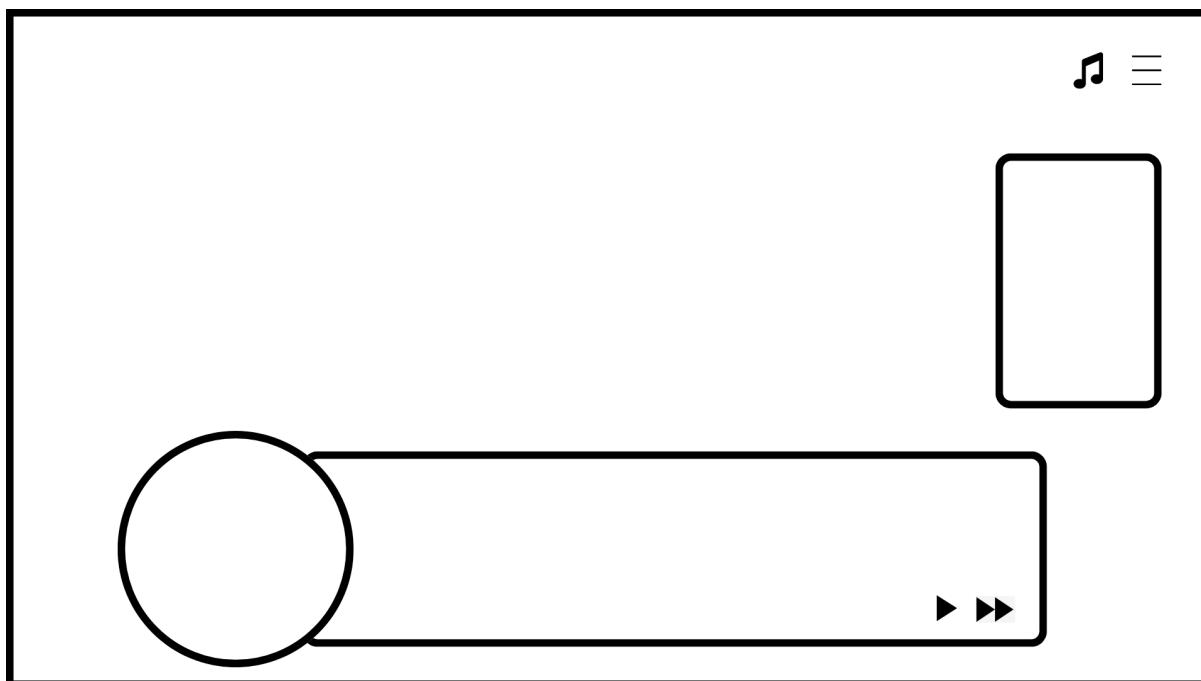
Introducción (PC)



Selección de personaje (PC)



Game creen (PC)



## 4.0 - Implementaciones técnicas

### 4.1 - Requerimientos de hardware y Software

#### 4.1.1 - Personas

Nota: El equipo está conformado por 4 personas y los roles requeridos consideran que un integrante puede desempeñar múltiples funciones.

- UI Artist - Requiere 1
- Character Artist - Requiere 1
- General Artist - Requiere 1
- Programmers - Requiere 1-2
  - 1 Narrative Systems Programmer
    - Implementación de sistema de diálogos
    - Sistema de decisiones
    - Sistema de estadísticas (amor, riqueza, reputación, ambición)
  - 1 General Programmer (puede ser el mismo)
    - Guardado de progreso
    - Estructura de capítulos
    - Integración de audio e ilustraciones
- Narrative Designers - Requiere 1
- Audio - Requiere 1
- Producers - Roles fulfilled from the people above.
  - Project Manager
  - Technical Lead
  - Art Director
  - Audio Lead

#### 4.1.2 - Hardware

- 4 Estaciones de trabajo con:
  - Sistema Operativo:
    - Windows 10 / Windows 11 / Windows 11 Pro de 64 bits
  - Procesador:
    - AMD Ryzen 5 5500 @ 3.60 GHz
    - AMD Ryzen 5 5600G @ 3.90 GHz o superior
    - AMD Ryzen 7 7445HS @ 3.20 GHz o superior

- Memoria RAM:
  - 16 GB – 24 GB RAM
- Tarjeta Gráfica:
  - Gráficos integrados AMD Radeon
  - AMD Radeon 740M Graphics
  - NVIDIA GeForce GTX 1650
- Resolución de Pantalla:
  - 1920 x 1080 px (Full HD)
- Almacenamiento:
  - SSD / HDD con capacidad entre 477 GB y 1.4 TB
  - SSD / HDD con capacidad de 2.29 TB

#### 4.1.3 - Software

- Source Control
  - P4V Perforce
- Sistema Operativo
  - Windows 10 / Windows 11 / Windows 11 Pro de 64 bits (Requiere 4)
- Documentación (Requiere 4)
  - Microsoft Office
  - Google Docs
- Desarrollo de Arte (Ilustración, UI, Personajes) (Requiere 2)
  - Clip Studio Paint
  - FireAlpaca
- Audio (Requiere 1)
  - Adobe Audition
  - Protools
- Project Management (Requiere 1)
  - Trello Free Edition
- Game Engine
  - Unity2D 6000.3.6f1 (Require 4)

## 4.2 - Project Organization and Naming Conventions

- Clases: ThisExample(PascalCase)
- Métodos y variables : thisExample (camel Case)
- Parámetros: camelCase

### 4.2.1 - *Estructura de carpetas*

#### 4.2.1.1 - Arte

- Assets/Art/Fondos
  - /bg\_salon.png
- Assets/Art/Personajes
  - /nombreSprites/nombre\_Sonriendo.png
- Assets/Art/UI
  - /botones.png
  - /dialogos.png

#### 4.2.1.2 - Scripts

- Assets/Scripts/
  - /Dialogo/DialogueContainer.cs
  - /Dialogo/DialogueSystem.cs
  - /Dialogo/TextArchitech.cs
  - /UI/UIManager.cs

#### 4.2.1.3 - Escenas

- Assets/Scenes/
  - MenulInicial.cs

## 4.3 - Requerimientos de implementación

### 4.3.1 - UI

- UI Manager seran hechos en Unity2D usando UI elements y C#.
- UI Art serán hechos en ClipStudio Paint.

#### **4.3.2 - AI**

- No se requiere inteligencia artificial compleja. Los personajes no jugables (NPCs) funcionarán mediante:
  - Sistema de diálogos estructurado (Dialogue Data)
  - Sistema de decisiones ramificadas
  - Eventos condicionales basados en variables (amor, reputación, dinero)

Las respuestas de los personajes dependerán de:

- Decisiones previas
- Valores almacenados en el GameManager
- Rutas activadas

#### **4.3.3 - Rendering**

- El renderizado será gestionado por el sistema integrado de Unity Engine en 2D.

Elementos visuales:

- Sprites estáticos para fondos.
- Sprites emocionales para personajes.
- Transiciones suaves entre escenas (fade in / fade out).
- Posibles efectos simples usando:
  - Unity Animator
  - Transiciones de Canvas
  - Cambios de alpha

No se requieren luces dinámicas ni efectos 3D.

#### **4.3.4 - Cross Platform**

- El proyecto será desarrollado utilizando el sistema de Build de Unity.

Plataformas objetivo:

- PC (Windows)
- Android (opcional)

La implementación deberá considerar:

- Adaptación de resolución.
- Escalado de UI dinámico.
- Input por:
  - Mouse (PC)
  - Touch (Android)

#### **4.3.5 - Network**

No se requiere sistema de red. El juego será una experiencia completamente single-player. El guardado de progreso podrá implementarse mediante:

- Sistema de guardado local (PlayerPrefs o archivo JSON).

#### **4.3.6 - Animation**

- Las animaciones estarán basadas principalmente en:
  - Cambio de sprites emocionales.
  - Transiciones suaves entre escenas.
  - Pequeñas animaciones UI (hover botones, fade texto).

Herramientas:

- Clip Studio Paint (arte)
- Unity Animator (transiciones simples)

##### **4.3.6.1 - Cambio de Emociones de Personajes**

Cada personaje tendrá múltiples sprites:

- Neutral
- Feliz
- Triste
- Enojado
- Sorprendido

El cambio de sprite se activará mediante:

- Eventos dentro del sistema de diálogo.
- Llamadas desde el DialogueManager.

#### **4.3.6.2 - Sistema de Decisiones**

El jugador podrá seleccionar opciones mediante botones. Cada opción podrá:

- Cambiar valores de:
  - Amor
  - Reputación
  - Dinero
- Desbloquear rutas específicas.
- Activar escenas diferentes.

#### **4.3.6.3 - Sistema de Decisiones**

El juego tendrá tres variables principales:

- Amor
- Reputación
- Dinero

Estas variables:

- Se almacenarán en el GameManager.
- Se mostrarán en pantalla solo como números.
- Afectarán desbloqueo de escenas y finales.

#### **4.3.6.4 - Transiciones de Escena**

Las escenas cambiarán mediante:

- SceneManager de Unity.
- Transiciones fade in / fade out.
- Persistencia de variables entre escenas.

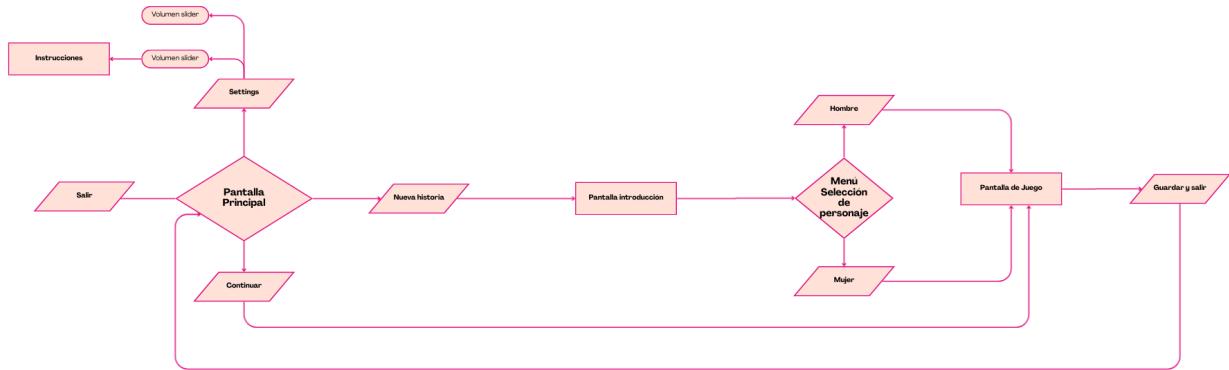
#### ***4.3.6.5 - Finales***

El juego tendrá múltiples finales dependiendo de:

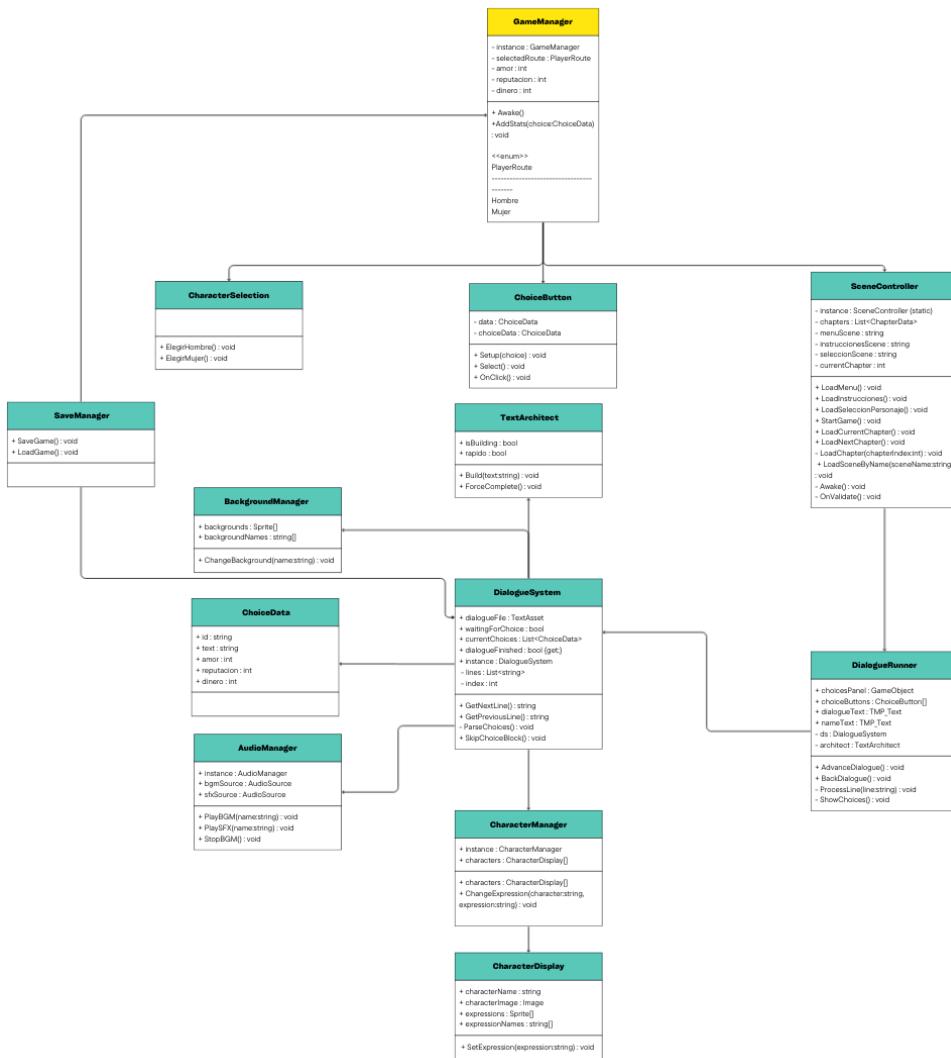
- Nivel de amor.
- Nivel de reputación.
- Nivel de dinero.
- Decisiones clave tomadas durante la historia.

## 5.0 - Technical Diagram

UI Flow Chart



Game Manager UML Diagram



## 6.0 - Planning

### Prototipo inicial

Fecha: 13 febrero 2026

- Definición del concepto general y alcance del proyecto.
- Diseño y estructuración del guión narrativo inicial.
- Establecimiento de lineamientos de estilo gráfico y experiencia de usuario (UX/UI).
- Desarrollo de la interfaz de usuario y creación de recursos gráficos esenciales.
- Implementación de las mecánicas principales del sistema de juego.
- Configuración de la arquitectura de red para permitir la interacción entre dos builds del juego.
- Desarrollo y validación del capítulo demostrativo (demo funcional).

### Milestone 1

Fecha: 17 marzo 2026

- Diseño completo de personajes (sprites base + expresiones).
- Implementación de CharacterManager.
- Diseño de fondos (BackgroundManager).
- Implementación de sistema de música y efectos (AudioManager).
- Implementación completa de ramificaciones narrativas.
- Integración de rutas dependientes de decisiones.

### Milestone 2

Fecha: 30 marzo 2026

- Minijuegos
- Ajustes de UX/UI (interfaz limpia y coherente).
- Sistema de guardado y carga (SaveManager).
- Implementación de finales múltiples.
- Integración completa de assets visuales.
- Implementación de transición entre escenas (fade in/out).
- Sistema de historial de diálogo.
- Validación interna del flujo narrativo completo.

.

## Alpha

Fecha: 2 abril 2026

- Juego completo
- Resolución de bugs
- Todas las mecánicas principales implementadas:
- Guardado
- Capítulos principales funcionales.
- Flujo narrativo completo jugable.
- Interfaz de usuario completamente funcional.
- Corrección de bugs críticos.
- Balance inicial de decisiones (impacto de stats).

## Beta

Fecha: 30 abril 2026

- Corrección avanzada de bugs.
- Optimización de scripts.
- Optimización de flujo de diálogo.
- Finalización de todos los sprites y fondos.
- Balance final de decisiones.
- Pruebas de usuario.
- Ajustes narrativos según feedback.

## Final

Fecha: 13 mayo 2026

- Juego completo.
- Todas las rutas funcionales.
- Finales desbloqueables.
- Sin bugs críticos.
- Experiencia fluida.
- Balance narrativo adecuado.
- Experiencia UX sólida.

## 7.0 - Información de contacto

**Yessenia Carolina Flores Encinas**

E: yessenia.flores.e@lasallenoroeste.edu.mx

**Project Manager, Programación y Diseño Narrativo**

**Fernanda Corella Kuraica**

E: fernanda.corella.e@lasallenoroeste.edu.mx

**Dirección de Arte, Concept Art y Diseño 2D**

**Sarah Manzanarez Herrera**

E: sarah.manzanarez.@lasallenoroeste.edu.mx

**Gestión Financiera y Diseño de Audio**

**Jesús Alberto Barrón Zayas**

E: jesus.barron.e@lasallenoroeste.edu.mx

**Diseño de Juego y Diseño Visual**