



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.

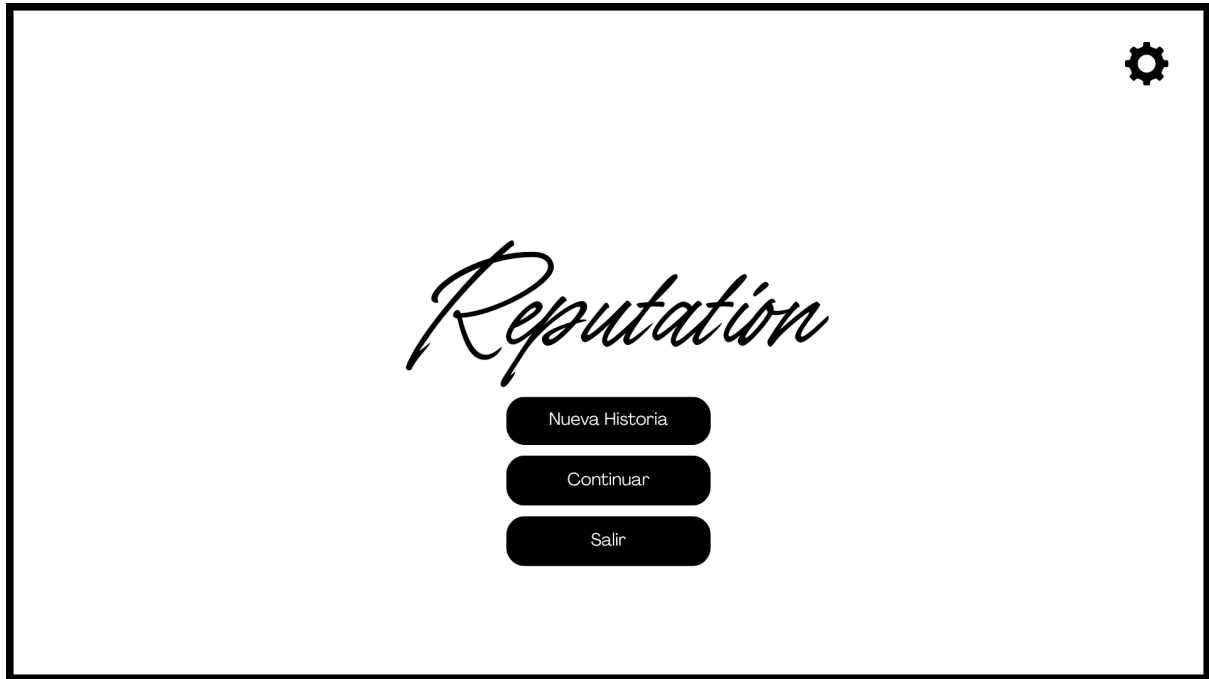
- Players (NPCs)
 - El juego cuenta con múltiples personajes secundarios que interactúan con el protagonista.
 - Estos personajes representan miembros de la alta sociedad, familiares, aliados y posibles intereses románticos.
 - Los personajes secundarios influyen directamente en la experiencia narrativa.
 - 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

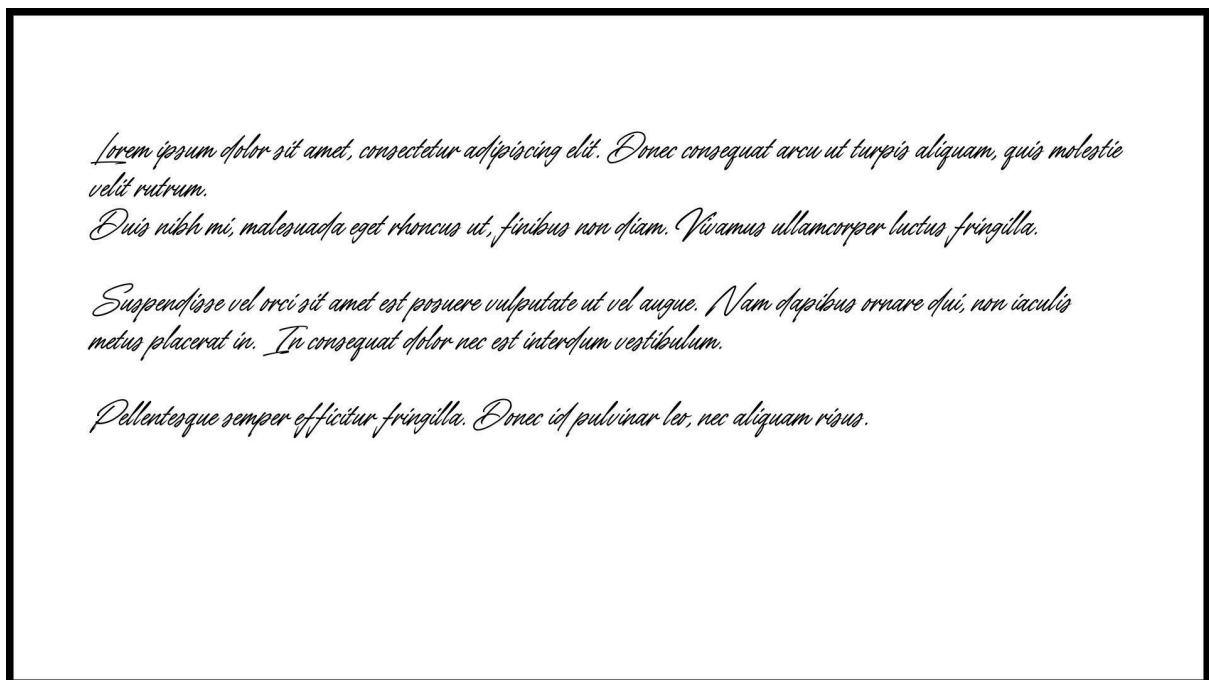
- El juego debe priorizar una experiencia narrativa fluida y clara.
 - Las transiciones entre diálogos, escenas y capítulos deben ser suaves.
- El ritmo del juego debe ser equilibrado.
 - El avance de la historia no debe sentirse ni demasiado lento ni apresurado.
 - Las decisiones deben presentarse de 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)



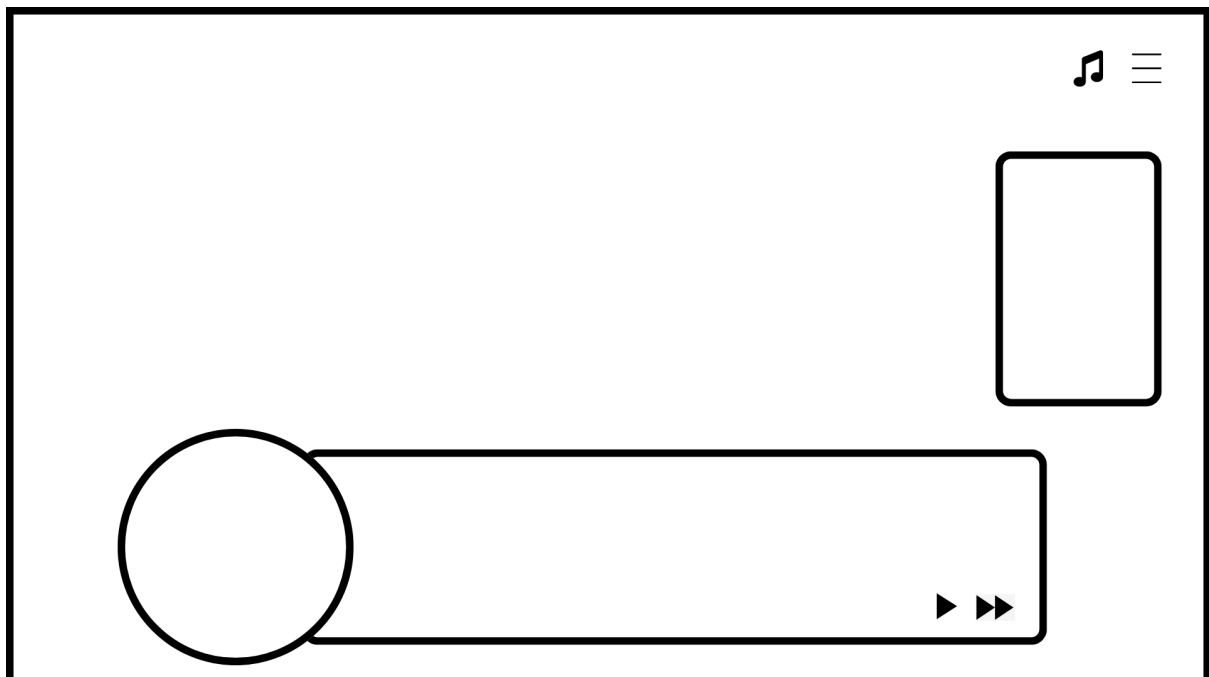
Introducción (PC)



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/
 - MenuInicial.cs

4.3 - Requerimientos de implementación

4.3.1 - UI

- UI Manager serán 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.

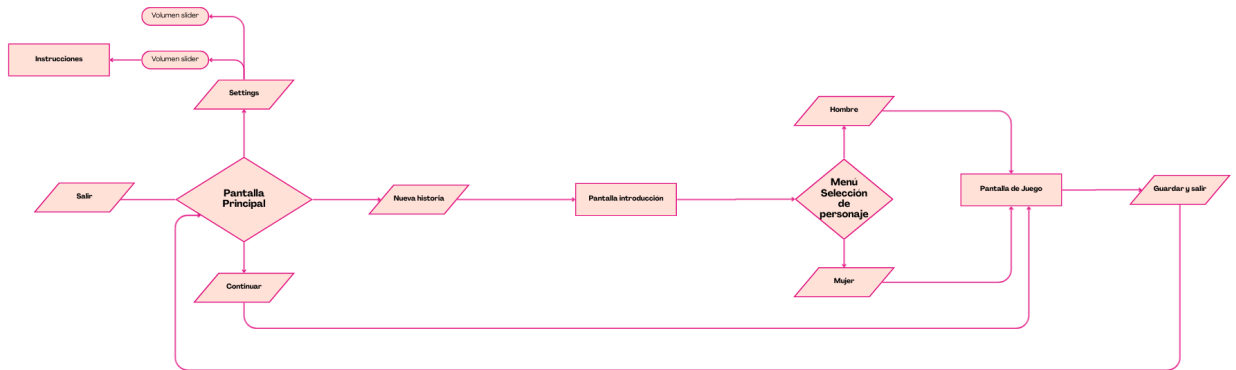
4.3.6.5 - Finales

El juego tendrá múltiples finales dependiendo de:

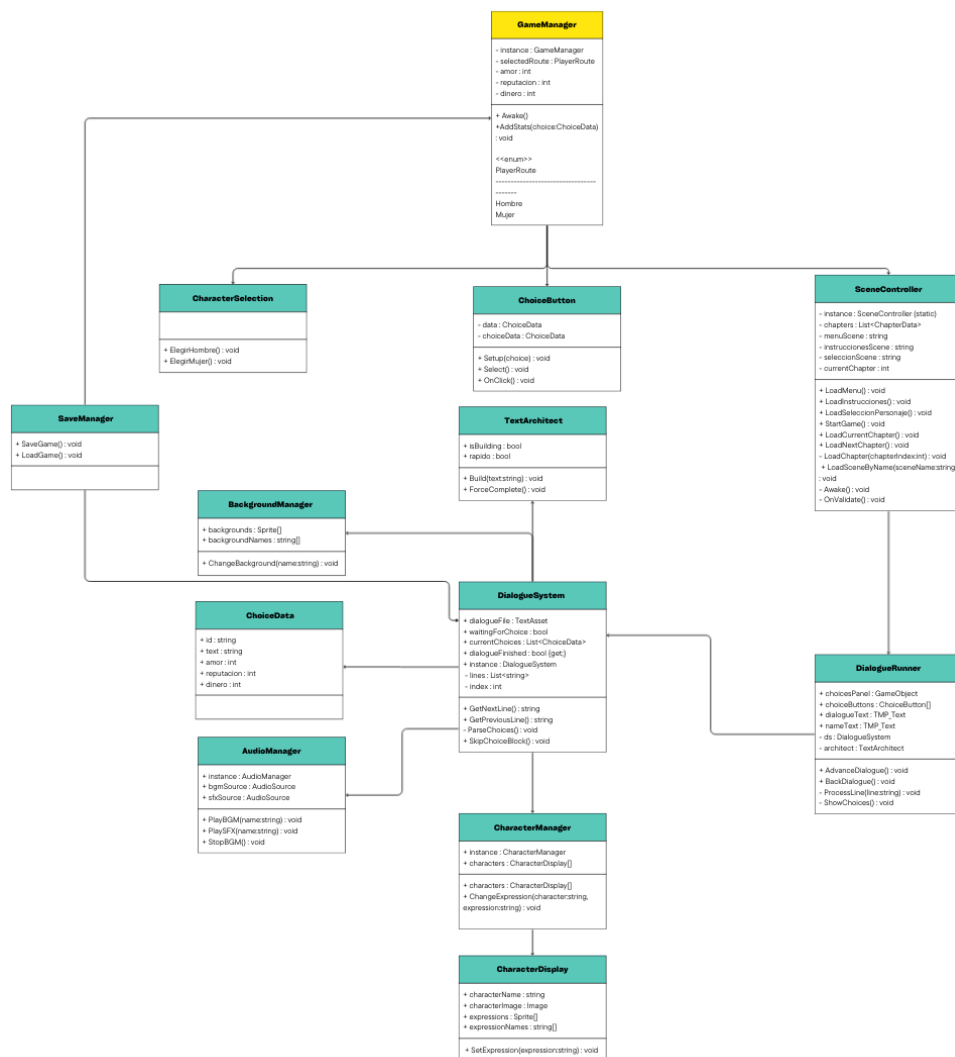
- Nivel de amor.
- Nivel de reputación.
- Nivel de dinero.
- Decisiones clave tomadas durante la historia.

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