



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

Periodo Académico: 2025-B

Fecha de Entrega: 21/11/2025

Asignatura: Desarrollo de Juegos Interactivos **Grupo:** GR1SW

Integrantes: Guerra Sebastián, Morales Anthony, Proaño Estéfano

Mapa de Historias y Fases

Fase 1: Prototipo Jugable (MVP) El objetivo de esta fase es tener un "Vertical Slice" funcional donde el personaje pueda interactuar con el mundo y el sistema reconozca estados de éxito (sobrevivir) o fracaso (morir).

- **EP001 - Movimiento y Fatiga:** Es la base de la interacción. Sin desplazamiento y la mecánica de cansancio, no hay exploración ni tensión en la huida.
- **EP011 - Sistema de Salud y Daño:** Esencial para establecer las reglas de juego (Win/Loss condition). El jugador necesita recibir feedback visual de que está perdiendo.
- **EP002 - Sistema de Combate Melee:** El mecanismo de defensa primario. Antes de implementar armas de fuego o inventarios complejos, el jugador debe poder defenderse de forma básica.
- **EP009 - IA Enemigo Básico (Lying Figure):** El prototipo necesita una amenaza activa para validar que el movimiento y el combate funcionan. Sin un enemigo, no hay "Survival".

Fase 2: Juego Completo (Features Centrales) Estas épicas transforman el prototipo mecánico en la experiencia narrativa y compleja que es Silent Hill 2.

- **EP006 - Gestión de Inventario:** Necesario para gestionar llaves, munición y curas, permitiendo una jugabilidad más larga y estratégica.
- **EP003 - Combate a Distancia:** Añade la capa de gestión de recursos (munición) y variedad al combate, fundamental para la progresión del juego.

- **EP010 - Sistema de Puzzles:** Es el bloqueo principal para el avance de la trama. Una vez que el combate funciona (Fase 1), se añade la capa intelectual/lógica.
- **EP004 - Mecánica Iluminación en Zonas Oscuras:** Crucial para la atmósfera de *Silent Hill*. Se implementa aquí para definir la visibilidad y tensión en áreas diseñadas específicamente oscuras.
- **EP008 - Boss (Pyramid Head):** Se añade una vez que las mecánicas de IA básica están pulidas, funcionando como un evento "hito" en la narrativa.

Fase 3: Pulido y Contenido Adicional (Nice-to-Have) Elementos que elevan la calidad del producto final, mejoran la experiencia de usuario (UX) o añaden "espectáculo" visual, pero no bloquean la jugabilidad principal.

- **EP005 - Mecánica Advertencia Auditiva de Enemigos (Radio):** Aunque icónica, el juego es funcional sin ella. Es una mejora de *feedback* para el usuario (UX auditivo).
- **EP007 - Interacción con Mapas:** Es una herramienta de ayuda y accesibilidad para la orientación. El juego se puede jugar (aunque sea más difícil) sin un mapa interactivo.
- **EP012 - Transición de Mundos:** Es un efecto visual y de diseño de nivel complejo. Mecánicamente es igual a cargar otro nivel, pero el efecto visual de transformación es "pulido" de alta gama.