



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

Periodo Académico: 2025-B

Fecha de Entrega: 20/11/2025

Asignatura: Desarrollo de Juegos Interactivos

Grupo: GR1SW

Integrantes: Guerra Sebastián, Morales Anthony, Proaño Estéfano

Ficha de Análisis de GDD

1. Juego y Fuente:

- **Juego:** Silent Hill 2
- **Fuente:** [GDD – Silent Hill 2](#)

2. Visión Central:

El juego es una experiencia de terror psicológico en tercera persona donde el protagonista, James Sunderland, regresa al pueblo de Silent Hill tras recibir una carta de su esposa fallecida, debiendo sobrevivir a monstruos grotescos y resolver acertijos para desentrañar la verdad detrás de su "llamada". Se diferencia de otros títulos (como Resident Evil) enfocándose más en el terror psicológico, la soledad y una atmósfera opresiva que en la acción directa.

3. Resumen Estructural (Puntos Clave):

El documento se estructura en las siguientes secciones lógicas:

- **Mecánicas y Dinámicas (Core Game Play):** Define el ciclo de juego basado en la exploración, combate (evasivo vs ofensivo) y resolución de puzzles. Incluye detalles sobre la física del movimiento (caminar/correr/fatiga) y estadísticas.
- **Personajes y Entidades:** Fichas detalladas de los personajes (James, Maria, Eddie, Angela) y un bestiario completo con tablas de daño específicas por arma y dificultad.
- **Armamento e Ítems:** Propiedades técnicas de armas cuerpo a cuerpo y de fuego (rango, velocidad, daño) y gestión de ítems de salud.

- **Interfaz y Flujo (UI/UX):** Diagramas de flujo (flowcharts) detallados para los menús de inicio, opciones e inventario "in-game".
- **Mundo y Niveles:** Mapas detallados de las zonas principales (Apartamentos, Hospital, Prisión, Hotel) con la ubicación de enemigos y eventos clave.

4. Análisis de Ingeniería:

- **Lo más claro/útil:** La sección de "Monsters" y "Weapon Properties" es de gran utilidad para un ingeniero. Las tablas de daño ("Hits to Kill") y los datos de *frame data* implícitos (velocidad de ataque, rango) permiten programar las clases de combate y balancear el juego desde el día 1 sin adivinar valores. Los diagramas de flujo de la UI también facilitan enormemente la implementación del frontend.
- **Lo que falta/Ambigüedades:** Desde una perspectiva técnica moderna, la sección de "Artificial Intelligence" es un poco vaga. Describe comportamientos basados en "sentidos" (vista/oído), pero no define máquinas de estado claras para los enemigos (ej. ¿cuánto tiempo persiguen antes de desistir? ¿cómo navegan el *pathfinding* en pasillos estrechos?). También faltan Requerimientos No Funcionales críticos: presupuestos de memoria, tiempos de carga máximos entre las zonas "mundo real" y "otro mundo", o especificaciones del motor de niebla.