



**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

***Lista de Épicas – Silent Hill 2***

<b>Nro.</b> EP001	<b>Título:</b> Movimiento y Fatiga
<b>Historia de Usuario:</b>	
<b>Como</b> Jugador, <b>quiero</b> que James pueda moverse, y además, que su velocidad disminuya si corre demasiado tiempo, <b>para</b> añadir realismo y tensión a la huida.	

<b>Nro.</b> EP002	<b>Título:</b> Sistema de Combate Melee
<b>Historia de Usuario:</b>	
<b>Como</b> Jugador, <b>quiero</b> poder atacar con armas contundentes, <b>para</b> defenderme de enemigos a corto alcance.	

<b>Nro.</b> EP003	<b>Título:</b> Combate a Distancia
<b>Historia de Usuario:</b>	
<b>Como</b> Jugador, <b>quiero</b> apuntar y disparar armas, <b>para</b> eliminar amenazas desde una distancia segura.	

Nro. EP004	<b>Título:</b> Mecánica Iluminación en Zonas Oscuras
<b>Historia de Usuario:</b>	
<b>Como Jugador, quiero</b> iluminar zonas oscuras, para aumentar mi visibilidad del entorno.	

Nro. EP005	<b>Título:</b> Mecánica Advertencia Auditiva de Enemigos
<b>Historia de Usuario:</b>	
<b>Como Jugador, quiero</b> que suene una advertencia cuando hay monstruos cerca, <b>para</b> tener una advertencia auditiva de peligro inminente.	

Nro. EP006	<b>Título:</b> Gestión de Inventario
<b>Historia de Usuario:</b>	
<b>Como Jugador, quiero</b> gestionar mis inventario, <b>para</b> organizar mis recursos estratégicamente.	

Nro. EP007	<b>Título:</b> Interacción con Mapas
<b>Historia de Usuario:</b>	
<b>Como Jugador, quiero</b> ver un mapa de la zona en donde me encuentre, <b>para</b> orientarme a lo largo del juego.	

Nro. EP008	<b>Título:</b> Boss - Pyramid Head
<b>Historia de Usuario:</b>	
<b>Como IA, quiero</b> que 'Pyramid Head' sea invencible y persiga al jugador en encuentros específicos, <b>para</b> generar tensión extrema..	

<b>Nro.</b> EP009	<b>Título:</b> IA Enemigo Básico - Lying Figure
<b>Historia de Usuario:</b>	
<p><b>Como IA, quiero</b> que la 'Lying Figure' se arrastre rápido por el suelo o camine y escupe ácido, <b>para</b> obligar al jugador a usar estrategias de sigilo o combate.</p>	

<b>Nro.</b> EP010	<b>Título:</b> Sistema de Puzzles
<b>Historia de Usuario:</b>	
<p><b>Como Diseñador, quiero</b> implementar puzzles que requieran encontrar ítems y descifrar acertijos, <b>para</b> desbloquear progreso en la historia.</p>	

<b>Nro.</b> EP011	<b>Título:</b> Sistema de Salud
<b>Historia de Usuario:</b>	
<p><b>Como Jugador, quiero</b> que la salud de James se represente visualmente, <b>para</b> gestionar el estado de 'Game Over'.</p>	

<b>Nro.</b> EP012	<b>Título:</b> Sistema de Daño
<b>Historia de Usuario:</b>	
<p><b>Como Jugador, quiero</b> que la salud de James disminuya al ser atacado por un enemigo, <b>para</b> aumentar dificultad al juego.</p>	

<b>Nro.</b> EP013	<b>Título:</b> Transición de Mundos
<b>Historia de Usuario:</b>	
<p><b>Como Sistema, quiero</b> hacer transiciones de mundos, <b>para</b> agregar más suspenso y tensión al ambiente.</p>	