



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

Nro. EP001	Título: Movimiento y Fatiga
Historia de Usuario: Como Jugador, quiero que James pueda moverse, y además, que su velocidad disminuya si corre demasiado tiempo, para añadir realismo y tensión a la huida.	
Nro. EP002	Título: Sistema de Combate Melee
Historia de Usuario: Como Jugador, quiero poder atacar con armas contundentes, para defenderme de enemigos a corto alcance.	
Nro. EP003	Título: Combate a Distancia
Historia de Usuario: Como Jugador, quiero apuntar y disparar armas, para eliminar amenazas desde una distancia segura.	

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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