

FORMATO DE REGISTRO DE PROYECTO DE CURSO DE LA ACADEMIA DE INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES SEMESTRE 2018-1

FECHA: 22/01/2026

NOMBRE DEL PROYECTO: RED MOON

DESCRIPCION DEL PROYECTO:

Título del Proyecto: RED MOON

Resumen del Proyecto

Este proyecto consiste en el desarrollo de un **RPG de acción en 2D** que toma como pilar fundamental la exploración interdimensional y el combate táctico. Inspirado en la estructura de los clásicos "Souls-like", el juego transporta al jugador a un **Nexo central**, un punto de encuentro que conecta diversos mundos a través de portales, cada uno con desafíos, estéticas y enemigos únicos.

Evolución y Mejoras (Iteración de Software)

A partir de una base técnica previa, el equipo ha transformado radicalmente la experiencia de usuario:

- **Rediseño de Jugabilidad:** Se ha eliminado la mecánica de límite de tiempo para fomentar una exploración orgánica y un ritmo de juego más estratégico y satisfactorio.
- **Mundos Conectados:** Implementación de un sistema de portales y niveles divididos que expanden el universo jugable.
- **Sistema de Progresión y Lore:** Integración de **NPCs** con diálogos dinámicos y misiones secundarias (quests) diseñadas para incentivar el *backtracking* y la curiosidad del jugador.

Ficha Técnica y Herramientas

Para garantizar una experiencia de alta calidad, el desarrollo se apoya en el siguiente stack:

- **Diseño de Niveles:** Uso de **Tiled** para la creación de mapas detallados y complejos.
- **Identidad Visual:** Integración de assets 2D de alta calidad con una dirección de arte cohesiva.
- **Apartado Sonoro:** Composición y producción musical original a través de **BandLab**, buscando una atmósfera inmersiva para cada mundo.
- **Mecánicas RPG:** Programación de sistemas de combate, gestión de misiones e interacción con personajes.

Objetivo del Proyecto

Nuestro propósito es entregar una experiencia de entretenimiento de alta calidad que logre cautivar al jugador. Queremos que el usuario no solo juegue por el reto del combate, sino que se sienta impulsado a explorar cada rincón de los mundos, descubrir la historia detrás de los NPCs y disfrutar de una atmósfera pulida tanto en lo visual como en lo auditivo.

MATERIAS RELACIONADAS

1. NOMBRE DE LA MATERIA: programacion web

a. COMPETENCIA APLICADA: Miguel Leon Ramos

b. NOMBRE Y FIRMA DEL PROFESOR (ASESOR):

2. NOMBRE DE LA MATERIA: Ingenieria en Software

a. COMPETENCIA APLICADA: ROBERTO VENEGAS

b. NOMBRE Y FIRMA DEL PROFESOR (ASESOR):

NOMBRE Y FIRMA DE LOS PARTICIPANTES

1. Antonio Angel Alexis Zosimo

2. Cuellar Martinez Brandon Sneyder

3. Padron Gutierrez Ian Michelle