

GÉSTION DEL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE

PROF. JOSÉ FRANCISCO ESPARZA ARÉVALO

Goal Rivals | Equipo NEXUS (Videojuego)

LUIS GERARDO ALVARADO MORENO

HAZIEL FARID ESPINOSA RODRIGUEZ

FERNANDO ORTIZ PESINA

ABIEL GONZALEZ HERNANDEZ

10B

30 DE SEPTIEMBRE DEL 2025

**TITULO: *Goal Rivals***

**Objetivos del Juego**

**1. Objetivo Principal**

El jugador deberá guiar a Pepe Álvarez, un joven futbolista mexicano de 21 años, en su camino para convertirse en los campeones del mundo. Esto implica superar una serie de combates contra rivales internacionales, cada uno con estilos únicos y dificultades crecientes, en un entorno de futbol 2D estilo arcade.

**2. Progresión por Niveles y Oponentes**

El juego se estructura en niveles sucesivos, donde cada nivel representa un penal contra un futbolista específico:

* Nivel 1: Amari Badalyan (África) – Estilo rápido pero predecible. Ideal para aprender los controles básicos.
* Nivel 2: Vladimir Petrikov (Rusia) – Mayor defensa, requiere timing y rapidez.
* Nivel 3: Matteo Raviolli (Italia) – Combina fuerza y resistencia. Exige gestión de energía.
* Nivel 4: Takeo Takamashi (Japón) – Velocidad y atajos precisos. Prioritiza la destreza del jugador.
* Nivel Final: Daniel "El Pelirrojo" Herrera (Argentina) – Semifinalista actual. Equilibrado en todas las áreas: fuerza, velocidad y defensa.

Cada victoria desbloquea el siguiente oponente y acerca a Pepe y su equipo al título mundial.

**3. Mecánicas de Combate y Desafíos**

* Sistema de Penales: Cada penal se disputa en 3 rounds. Meter al menos 2 goles es necesario para la victoria.

Dificultad Creciente:

* Los rivales mejoran su inteligencia artificial por lo que defienden más la portería
* Aumenta su resistencia y velocidad de la atajada, obligando al jugador a perfeccionar su estrategia.
* Gestión de Recursos: El jugador debe administrar la energía de Pepe para no quedar exhausto y vulnerable.

**Barra de Energía Secundaria (Special Kick Bar):**

* Al llegar a la ultima ronda (3) en caso de empatar 1-1 en penales Pepe tendrá un pequeño poder especial donde al pegarle al balón se ira directamente a la portería

**4. Elementos Educativos (Integración ODS)**

Entre penales, se desbloquean cápsulas educativas que refuerzan valores alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

* Disciplina y Perseverancia: Tips entre oponentes sobre entrenamiento y mentalidad.
* Nutrición: Breves consejos sobre alimentación para un futbolista.
* Valores Deportivos: Mensajes contra la violencia y a favor del respeto y el juego limpio.

Estos elementos no interrumpen el flujo de juego, pero enriquecen la narrativa y el propósito formativo del videojuego.

**5. Meta Final y Rejugabilidad**

* Final: Derrotar a Daniel Herrera en el nivel final para coronarse como campeones.
* Modo Arcade: Una vez completado, el jugador puede rejugar cualquier nivel para mejorar su puntuación o dominar tácticas.
* Logros Opcionales: Desbloquear todas las cápsulas educativas, completar el juego sin derrotas, o ganar por goleada en todos los rounds.

**6. Valor Artístico y Narrativo**

El juego utiliza un estilo visual 2D vibrante, con escenarios que reflejan la cultura de cada futbolista (estadios de todo el mundo) La historia de superación personal de Pepe sirve como hilo conductor, enfatizando el futbol como un deporte de estrategia y crecimiento personal, no solo de patear un balón.

**Retos y Desafíos de Juego**

El jugador se enfrentará a los siguientes desafíos mecánicos durante los combates:

* Victoria por Goleada: Cada penal se define en 3 asaltos. El jugador debe vencer a su rival ganando la mayoría de estos asaltos.
* Dificultad Progresiva: Con cada nivel superado, los rivales serán más fuertes y se defenderán con más frecuencia, haciendo más difícil conectar los goles. El jugador deberá aprender a encontrar aperturas en la defensa del oponente.
* Gestión de Energía y Estrategia: El jugador debe aprender a administrar su estrategia para atacar, a lo largo de los tres asaltos, ya que un mal manejo lo dejará vulnerable.

**VENTAJAS**:

1. Re-jugabilidad
2. Educativo
3. Acorde a los hechos actuales con la llegada del mundial de futbol 2026

**ORGANIGRAMA**

**Product Owner:** CONSUELO ELIZABETH DE LEÓN GONZALEZ (Creación de Videojuegos)

**Scrum Master:** FERNANDO ORTIZ PESINA

**Scrum Team:**

**• Desarrollador:** HAZIEL FARID ESPINOSA RODRIGUEZ

**• Tester:** ABIEL GONZALEZ HERNANDEZ

**• Control de versiones:** LUIS GERARDO ALVARADO MORENO