

**Requerimientos Funcionales y No Funcionales**

**“Documento Descripcion del Proyecto Videojuego”**

**Materia: Desarrollo y Gestion de Proyectos**

**Equipo: Sirlonhortons**

**Equipo:**

**Erick Aldair Velazquez García 21133**

**Alexandra Lizeth Rodriguez Rangel 21120**

**Ricardo Gael Briones Cantu 20970**

**Ernesto Guadalupe Lopez Mota 21046**

**Grupo: 10-B**

**Maestra: Jose Francisco Esparza Arevalo**

Indice

[NOUBalls 3](#__RefHeading___Toc707_434424069)

[Descripción General 3](#__RefHeading___Toc709_434424069)

[Principales Funcionalidades 3](#__RefHeading___Toc711_434424069)

[Ventajas – Beneficios de usar el videojuego 3](#__RefHeading___Toc713_434424069)

[Tecnología a usar 4](#__RefHeading___Toc715_434424069)

[Roles del Equipo – NOUBalls 4](#__RefHeading___Toc717_434424069)

# NOUBalls

### **Descripción General**

El proyecto consiste en el desarrollo de un videojuego narrativo e inmersivo que mezcla la temática de multiversos con la pasión por el fútbol. La historia inicia con la aparición de **DummyNBX64**, un viajero entre universos que, al llegar a un mundo desconocido, descubre que un torneo regional otorga como premio un trofeo compuesto por dos esferas doradas con un poder inimaginable: al unirse, podrían desencadenar un nuevo Big Bang capaz de alterar todos los universos.

La narrativa combina elementos de aventura, humor y acción con un estilo chusco y original. El jugador deberá enfrentarse a rivales en partidos de fútbol y superar diferentes pruebas que mezclan minijuegos, preguntas de cultura general y desafíos de habilidad, avanzando en la historia hasta llegar a la gran batalla por el trofeo.

### **Principales Funcionalidades**

* **Historia inmersiva y dinámica**, que mezcla humor y aventura en un entorno multiversal.
* **Personajes carismáticos** con habilidades especiales adquiridas de otros mundos.
* **Sistema de progresión narrativa**, donde las decisiones del jugador influyen en el desarrollo de la historia.
* **Minijuegos de fútbol**, como golpear el balón, anotar goles y superar pruebas de destreza.
* **Reto de cultura general**, en el que responder preguntas correctamente permitirá avanzar en el partido y acercarse a la meta.
* **Combates narrativos estilo RPG**, representando partidos como batallas estratégicas.
* **Escenarios variados** que reflejan universos distintos, cada uno con mecánicas únicas.

### **Ventajas – Beneficios de usar el videojuego**

* **Entretenimiento inmersivo**: Combina narrativa, humor y acción en un entorno multiversal.
* **Aprendizaje lúdico**: A través de los minijuegos de preguntas de cultura general.
* **Originalidad**: Une el fútbol con una historia fantástica y cómica, poco común en los videojuegos actuales.
* **Accesibilidad**: Se desarrollará inicialmente en Ren’Py, lo que permite fácil distribución en PC, y posteriormente se intentará adaptar a RPG Maker.
* **Variedad de mecánicas**: Narrativa + fútbol + trivia, evitando la monotonía en el jugador.

### **Tecnología a usar**

* **Motor principal**:
  + **Ren’Py** → Para la creación de la historia visual, diálogos interactivos y narrativa ramificada.
* **Adaptación secundaria (prototipo futuro):**
  + **RPG Maker** → Para incluir minijuegos y mecánicas de fútbol con mayor interacción.
* **Lenguajes de programación y herramientas**:
  + **Python (Ren’Py)** → Manejo de lógica y eventos narrativos.
  + **Ruby (RPG Maker)** → Desarrollo de minijuegos de fútbol y trivia.
* **Recursos gráficos y audiovisuales**:
  + Sprites y fondos creados por el equipo.
  + Música y efectos de sonido personalizados para mayor inmersión.

### Roles del Equipo – NOUBalls

* **Erick Aldair Velazquez García**
  + **Rol Profesional:** Director Creativo de Historia, Artes Visuales y Diseño de Personajes.
  + **Responsabilidades:**
    - Crear y supervisar la narrativa principal del videojuego.
    - Diseñar el estilo visual y los personajes del juego.
    - Coordinar la integración de la historia con la jugabilidad.
    - Liderar la programación y desarrollo del juego junto con Gael.
* **Ricardo Gael Briones Cantú**
  + **Rol Profesional:** Co-creador de Historia y Programador de Apoyo.
  + **Responsabilidades:**
    - Desarrollar la historia en conjunto con Erick.
    - Aportar opiniones y retroalimentación narrativa.
    - Apoyar en la programación de mecánicas y jugabilidad.
    - Contribuir en la creación de dinámicas y escenas clave.
* **Ernesto Guadalupe López Mota**
  + **Rol Profesional:** Tester Principal de Jugabilidad.
  + **Responsabilidades:**
    - Realizar pruebas de juego en diferentes fases del desarrollo.
    - Detectar errores, fallos y posibles mejoras en la jugabilidad.
    - Documentar el desempeño del juego para retroalimentar al equipo.
* **Alexandra Lizeth Rodríguez Rangel**
  + **Rol Profesional:** Banda Sonora y Efectos de Sonido.
  + **Responsabilidades:**
    - Encargarse de la creación y gestión de la banda sonora del juego.
    - Conseguir y adaptar efectos de sonido inmersivos.
    - Asegurar que la experiencia auditiva complemente la narrativa y la jugabilidad.