|  |
| --- |
| **INGENIERÍA EN DESARROLLO Y GESTION DE SOFTWARE** |
|  |
|  |
|  |
| **DOCUMENTACIÓN PROYECTO INTEGRADORA**  **GRUPO** |
|  |
| **Tracy Mei Lin Castillo Lozano 19316**  **Janeth Guadalupe Escobar Espinoza 192921**  **Laura Emilia Martínez López 19238**  **Mauricio Neftalí Meléndez Macias 19243**  **Aldo Israel Soto Ruiz 19211** |

**ECOS DEL SUBSUELO**

Un videojuego basado en la premisa de Eco, el correcaminos que escapa de un laboratorio de crueles experimentos, tendría varias funcionalidades clave para apoyar la narrativa, la jugabilidad y la experiencia del jugador. Estas son las principales funcionalidades que podrían formar parte de este videojuego:

Mecánica de Supervivencia y Escapatoria:

**Objetivo Principal**: El jugador controlará a Eco, el correcaminos, en su intento de escapar del laboratorio y sobrevivir en un entorno hostil lleno de amenazas donde solo quiere llegar a un lugar donde haya paz.

El entorno de túneles y alcantarillas subterráneas es crucial en el juego. Los jugadores tendrán que navegar por un laberinto de pasajes oscuros, estrechos y llenos de trampas, lo que requiere un enfoque cuidadoso. Eco está constantemente bajo amenaza. Para sobrevivir, deberá evadir peligros, gestionar recursos limitados (como energía o resistencia), y enfrentar enemigos mutados con habilidades únicas, podrá moverse rápidamente por diversos escenarios, esquivando obstáculos y enemigos en su camino. El juego incluye un mapa semiabierto donde Eco debe explorar diferentes zonas más allá del laboratorio, como bosques, carreteras y ciudades en las sombras de la civilización. A medida que Eco progresa, nuevas áreas y amenazas se desbloquean, ofreciendo desafíos más difíciles. Eco tendrá de guía un Machape, el astuto mapache, que proporciona pistas y consejos. Sin embargo, la naturaleza ambigua de su lealtad añade una capa de tensión. El jugador deberá decidir en quién confiar. El juego incluye un sistema de curación basado en la recolección de pócimas u otros elementos que Eco encuentra en su entorno, a medida que Eco se adentra más en su escape, los desafíos se vuelven más complicados. El subsuelo se divide en niveles o secciones, cada uno más desafiante que el anterior. Estos niveles podrían tener distintas temáticas y enemigos específicos, haciendo que cada zona sea única y memorable. Cada nivel del subsuelo podría culminar en una batalla contra un jefe o enemigo clave, una criatura particularmente poderosa que desafíe al jugador a usar todas las habilidades aprendidas hasta ese punto. El clímax del juego podría incluir una batalla épica en la que Eco finalmente enfrenta al principal antagonista o los responsables de los experimentos, con un desenlace que podría determinar su libertad o su destino final.

Jugar este videojuego basado en la historia de Eco, el correcaminos, ofrece múltiples beneficios y ventajas tanto a nivel de entretenimiento como a nivel cognitivo y emocional. Como muchos videojuegos, este proporciona una vía de escape que puede aliviar el estrés diario, ayudando a los jugadores a relajarse mientras enfrentan desafíos virtuales. El juego obliga al jugador a estar constantemente atento a los detalles del entorno, las trampas ocultas y las criaturas que pueden atacar en cualquier momento, mejorando la capacidad de atención y concentración. este videojuego ofrece una mezcla única de diversión, desafíos, narración profunda y desarrollo de habilidades, lo que proporciona no solo entretenimiento, sino también beneficios cognitivos, emocionales y sociales para los jugadores.

La tecnología que utilizaremos incluye GDScript como nuestro principal lenguaje de programación. Para la creación de los personajes principales y secundarios, emplearemos Pixel Art, y nos apoyaremos en Canva para diseñar objetos adicionales y elementos visuales que complementen la narrativa del juego. El desarrollo del videojuego se llevará a cabo en Godot Engine, que será nuestra herramienta principal para la programación y la implementación de todas las mecánicas del juego.

**ORGANIGRAMA**

**Product Owner**: Janeth Guadalupe Escobar Espinoza  
**Scrum Master** Laura Emilia Martínez López

**Scrum Team.**  
**Desarrollador(es)**: Tracy Mei Lin Castillo Lozano  
**Tester**: Mauricio Neftalí Meléndez Macias, Aldo Israel Soto Ruiz

**Diseñadora UX/UI:** Tracy Mei Lin Castillo Lozano

Diseñadora UX/UI

(Tracy Mei Lin Castillo Lozano)

Desarrollador(es)

(Tracy Mei Lin Castillo Lozano)

Tester

(Mauricio Neftalí Meléndez Macias)

(Aldo Israel Soto Ruiz)

Scrum Team

Scrum Máster

(Laura Emilia Martínez López)

Product Owner

(Janeth Guadalupe Escobar Espinoza)