



Trabajo Práctico **Max And Monsters**

Fecha de entrega: 07/06/2023

Docentes a cargo:

- Adolfo Spinelli
- Franco Kühn

Integrantes:

- ❖ Nahuel Spatera
- ❖ Agustin Patane
- ❖ Franco Ercoli

Repositorio: https://github.com/AgustinPatane/Ingenieria_Videojuegos



Índice

Índice.....	1
GDD de 1 hoja.....	2
GDD Completo.....	2
Sistema de juego previsto.....	2
Resumen de la historia del juego.....	3
Game Flow.....	4
Juego.....	4
Fin del juego.....	5
Pausa del juego.....	5
Acerca del personaje del jugador.....	5
Género del juego.....	6
Eventos inmersivos.....	6
Descripción del mundo en que transcurre el juego.....	6
La Inmersión.....	7
Descripción de las mecánicas usadas.....	8
Caracterización de los enemigos.....	9
Escenas incluidas.....	11
Razones y motivaciones para volver a jugar.....	11
Modelo de negocios.....	12
Escenarios.....	13
Escenario 1.....	13
Escenario 2.....	14
Escenario 3.....	15



GDD de 1 hoja

[Título del juego](#)

[Sistemas de juego previstos](#)

[Edad de los jugadores a los cuales está destinado](#)

[Calificación legal prevista](#)

[Resumen de la historia del juego](#)

Resumen de los modos de juego:

- 1) **Modo supervivencia:** El jugador deberá mantenerse con vida todo el tiempo que pueda para eliminar enemigos y, de esta manera, conseguir la mayor puntuación posible.
- 2) **Modo Contrarreloj:** Este modo de juego mantiene las características del anterior, con la diferencia de que se añade un cronómetro. Este dictará el fin de la partida al llegar a cero, por lo que el jugador debe concentrarse no sólo en los enemigos, sino también en juntar la mayor cantidad de puntos en el tiempo disponible.

[Aspectos destacables del juego](#)

Productos que compiten con el propuesto: Existen algunos productos similares que competirían con este juego:

- [Brotato](#)
- [Vampire survivors](#)
- [10 minutes till dawn](#)
- [Crimson dawn](#)

GDD Completo

Título del juego: “MAX AND MONSTERS”

Edad: 10+ (10 años o más)

Objetivo de los jugadores: sumar la mayor cantidad de puntos posibles, sobrevivir a los enemigos y eliminarlos..

Calificación legal prevista: Teen (ESRB)

Fecha proyectada de lanzamiento: 14 de junio de 2023

Sistema de juego previsto

A medida que el jugador elimine enemigos, este obtendrá experiencia que le permitirá evolucionar en una versión mejorada de sí mismo, por ejemplo disparando más rápido o mayor cantidad de proyectiles, moviéndose más rápido, realizando más daño con sus disparos, modificando los proyectiles que este dispare, etc.



Ingeniería en Videojuegos 2023

A su vez, los enemigos se incrementarán en número y se irán fortaleciendo a la par del jugador de manera aleatoria, aumentando progresivamente la dificultad del juego para una mayor inmersión del jugador. Además, aparecerán ítems a lo largo del mapa, los cuales tendrán efectos positivos o negativos (curar salud del jugador, escudo por tiempo limitado, incremento momentáneo del daño de los enemigos, etc)

En cuanto a la puntuación, se obtendrán puntos eliminando enemigos y a medida que pase el tiempo (en una menor medida). Al morir, el puntaje quedará registrado en un ranking con los 10 máximos puntajes el cual será persistente. Esto sumará un aspecto de competitividad que atraerá a los jugadores para intentar llegar cada vez más lejos.

Al momento de la evolución se genera una transición (como por ejemplo una explosión) referenciando así una nueva instancia del jugador/enemigo (subclase) con sus respectivas propiedades (alteraciones en las capacidades existentes del jugador) y comportamientos (nuevas habilidades). De esta manera se implementa la herencia y el polimorfismo tanto en los enemigos como en los jugadores.

Resumen de la historia del juego

La historia comienza con un meteorito gigante que se acerca peligrosamente hacia la Tierra. Los científicos han advertido a la humanidad que si el meteorito impacta, será el fin del mundo. La humanidad está en un estado de pánico y las naciones del mundo están en alerta máxima, trabajando juntas para encontrar una forma de desviar el meteorito de su curso. Pero antes de que puedan hacer algo, el meteorito impacta con la Tierra.

Después del impacto, se descubre que el meteorito trajo consigo un extraño virus que se propaga rápidamente a través del aire y del agua. Al principio, las personas infectadas experimentaron síntomas similares a los de una gripe común, pero luego se volvieron mucho más graves.

La mayoría de los gobiernos del mundo intentaron contener el virus, pero fue en vano. Pronto, la pandemia se extendió por todo el mundo, matando a millones de personas en su camino. La gente estaba en pánico y no sabía cómo detener la propagación de este. Con el tiempo, el virus comenzó a causar mutaciones en todos los seres vivos, desde animales hasta humanos, y los convirtió en seres monstruosos y peligrosos. La humanidad quedó devastada, ya que no hay cura para dicho agente y todos los seres vivos se han convertido en criaturas peligrosas y hostiles.

Sin embargo, Max es una persona única. Él era un científico especializado en genética, que trabajaba en un laboratorio secreto para encontrar una cura antes de que sea demasiado tarde. Desafortunadamente, durante una de sus tantas pruebas, Max resulta infectado con una variante. Sin embargo, a diferencia del resto de los seres vivos, el virus le da al jugador habilidades sobrehumanas en lugar de mutaciones peligrosas. A partir de ese punto, él concluyó que buscar una cura era imposible, por lo que decidió dedicar el resto de su vida a matar a todos los monstruos que se cruzaban en su camino, utilizando su



inteligencia y habilidades para planear ataques furtivos y estratégicos. Cada vez que mataba a un monstruo, Max absorbía sus habilidades y se hacía más fuerte, lo que le permitiría enfrentar a enemigos más poderosos.

Game Flow

Al abrir el juego se despliega el Menú Principal con las siguientes opciones:

- 1) **Empezar:** al seleccionar esta opción, se muestra una pantalla para elegir el mapa y el modo de juego (supervivencia o contrarreloj). Después de hacer la elección, se presiona el botón Jugar para iniciar el juego.
- 2) **Tienda:** al seleccionar esta opción, se abre la tienda donde el jugador puede ver, comprar y equipar diferentes skins para el personaje utilizando monedas del juego.
- 3) **Ranking:** muestra una clasificación de los puntajes más altos. Hay dos rankings disponibles: uno local con los puntajes del dispositivo y otro global con los puntajes de todos los jugadores. Se muestra el nombre, el puntaje y el mapa correspondiente a cada partida en ambos rankings.
- 4) **Configuración:** al seleccionar esta opción, se accede a la configuración del juego, donde el jugador puede ajustar la música, el sonido y el tipo de pantalla (ventana o pantalla completa).
- 5) **Instrucciones:** despliega una interfaz con los controles del juego, incluyendo las teclas para moverse, disparar, evolucionar y activar poderes especiales.
- 6) **Salir:** al seleccionar esta opción, se cierra el juego.

Juego

Una vez que el jugador selecciona el mapa y el modo de juego, se inicia la partida. A lo largo del tiempo, aparecerán enemigos que el jugador debe eliminar. Cada enemigo inflige daño al jugador de diferentes maneras, dependiendo de sus habilidades.

En el mapa, también aparecerán items aleatorios:

- ❖ **Item de Curación:** para incrementar la salud del jugador, sin sobrepasar su vida máxima..
- ❖ **Ítem de Experiencia:** por cada enemigo eliminado, se generará un ítem de experiencia en el lugar donde murió. El jugador debe recolectarlos para aumentar su experiencia.
- ❖ **Item de Tiempo** (modo Contrarreloj): este incrementa el tiempo para que el jugador pueda sobrevivir el mayor tiempo posible y así aspirar a una puntuación más alta.



Ingeniería en Videojuegos 2023

El objetivo principal del jugador es llenar la barra de experiencia para subir de nivel.

Cada determinados niveles, el jugador tiene la opción de evolucionar. Para lograrlo, debe seguir una flecha indicadora que aparece en pantalla y dirigirse hacia la cápsula de evolución.

Al llegar a dicha cápsula, se pausa el juego y se despliega un árbol de evolución donde el jugador elige una de las ramas. Cada rama mejora habilidades específicas del personaje, como velocidad, vida, etc.

Después de seleccionar la evolución deseada, se reanuda el juego y se reinicia el ciclo de avanzar de niveles para acceder a una nueva evolución.

Fin del juego

Una vez que el juego termina, se muestra una pantalla donde el jugador puede ingresar su nombre, guardar la puntuación y luego vuelve al menú principal. También tiene la opción de salir directamente del juego. Además, de acuerdo al desempeño y por ende, al puntaje del jugador en la partida, se atribuye la cantidad de monedas correspondiente, las cuales podrán irse acumulando a lo largo de las partidas y ser invertidas en artículos en la tienda.

En el modo de juego *supervivencia*, la partida termina cuando el jugador se queda sin vida, mientras que en el modo *contrarreloj*, la partida termina cuando el personaje se queda sin vida o finaliza el tiempo.

Pausa del juego

Esta función ofrece a los jugadores la posibilidad de detener la acción y realizar ajustes necesarios. Durante la pausa, se muestra el skin actual del jugador, el progreso en el árbol de evolución, indicadores de vida, velocidad y ataque, y controles para ajustar sonidos y configuraciones. Esta característica permite a los jugadores tomar un respiro, evaluar su progreso y personalizar su experiencia de juego de manera conveniente.

Acerca del personaje del jugador

Nombre del personaje: Max “El Cazador Genético”

Descripción física: es un científico alto y delgado. Siempre lleva puesto un traje de laboratorio blanco. Sin embargo, este traje no es visible ya que se encuentra con una vestimenta de protección para evitar los gases contaminantes que emanan los seres monstruosos. Debido a su exposición al virus, podría tener ciertas mutaciones visibles que indican sus habilidades sobrehumanas.



Personalidad: se describe como un individuo inteligente, dedicado y decidido, que se niega a abandonar su objetivo incluso en las peores condiciones. Debido a su exposición al virus y su experiencia en el laboratorio, Max posee un intelecto superior al promedio y es muy observador, lo que le permite planificar y ejecutar ataques estratégicos con éxito.

Historia: es un científico especializado en genética. Trabajaba en un laboratorio secreto para encontrar una cura para el virus. Lamentablemente resultó infectado durante una de sus investigaciones. Sin embargo, a diferencia del resto de los seres vivos, el virus le ha dado habilidades sobrehumanas en lugar de mutaciones peligrosas. Con el tiempo, abandonó la búsqueda de una cura y decidió dedicar su vida a matar a todas las criaturas peligrosas que se interpongan ante él.

El medio por el cual el jugador controla al personaje es

- ❖ **Teclado:** Desplazamiento, activar poder especial y evolucionar.
- ❖ **Mouse:** Disparar, movimiento del arma.

Género del juego

Este tipo de juego es un género de acción que involucra luchar y pelear contra enemigos. El jugador debe completar tareas repitiendo acciones, como presionar un botón para disparar o recoger ítems en el mapa. El objetivo principal del juego es eliminar enemigos. El género es conocido por poner a los jugadores en situaciones que requieren evitar obstáculos y poner a prueba su capacidad de reacción y reflejos, mientras manejan constantes ataques y movimientos.

Eventos inmersivos

- 1) Recorrer todos los posibles árboles: experimentar los distintos caminos posibles de evolución.
- 2) Utilizar la tienda: incentivo de juego para recolectar monedas y así comprar skins
- 3) Aparición en el Ranking: promover la competencia a través del ranking global y local.
- 4) Recorrido de los mapas: variedad de mapas para motivar a experimentar en cada uno de ellos. Cada mapa ofrece un árbol diferente al resto.

Descripción del mundo en que transcurre el juego.

El juego se desarrolla en un mundo post apocalíptico devastado por el impacto de un meteorito y la propagación de un virus mortal. La Tierra se encuentra en un estado de caos y desolación, con ciudades en ruinas, paisajes desérticos y zonas contaminadas. La atmósfera del juego está llena de tensión y peligro.

Las áreas del juego presentan una variedad de escenarios, desde lugares desiertos y oscuros rincones de la ciudad, hasta sitios abandonados, bosques infectados y áreas



Ingeniería en Videojuegos 2023

industriales en ruinas. Cada entorno está diseñado para transmitir una sensación de desesperanza y desolación.

Además de los peligros ambientales, el mundo está infestado de monstruos mutantes que han surgido como resultado de la infección. Estos monstruos deambulan por los diferentes escenarios, representando una amenaza constante para Max y otros posibles sobrevivientes.

La Inmersión

Ranking

Promueve la competencia entre los jugadores. Una de las características principales para lograr esto es a través de la confección de dos tablas de clasificación. Primero, hay una tabla de clasificación local que almacena las 10 mejores puntuaciones realizadas con el dispositivo. Luego, hay un ranking global que abarca el top 10 de los mejores jugadores a nivel mundial. Esta característica es importante para aumentar la inmersión del juego, ya que los jugadores estarán motivados para superar sus propias puntuaciones y competir con otros jugadores a nivel local y en todo el mundo.

Además, la competencia puede aumentar la emoción y desafío del juego, llevando a los jugadores a dedicar más tiempo y esfuerzo para mejorar sus habilidades de juego y subir en la tabla de clasificación. En conclusión, este sistema de clasificación es una característica importante que no solo ofrece una mayor inmersión, sino que también aumenta la motivación y la satisfacción para los usuarios..

Árbol de evolución

En este juego, la inmersión del jugador se logra a través del emocionante sistema de evolución. A medida que Max "El Cazador Genético" se aventura en el mundo postapocalíptico, tiene la capacidad de absorber las habilidades de los monstruos que derrota, lo que lo convierte en un enemigo formidable.

El árbol de evolución es la clave para mejorar las habilidades de Max. Al llegar a la cápsula de evolución, se presenta al jugador una pausa estratégica en el juego. Aquí, el jugador puede elegir entre cuatro ramas de evolución que mejoran aspectos específicos de Max, como su movimiento, vida, ataque o disparo.

En este sentido, la elección permite a los jugadores personalizar a Max según su estilo de juego preferido y enfrentar desafíos de manera estratégica. A medida que el jugador avanza de nivel, tiene la oportunidad de seleccionar una nueva mejora en el árbol de evolución, lo que lleva a una progresión constante y una sensación de progreso.



Por último, la inmersión se intensifica a medida que Max adquiere nuevas habilidades y se enfrenta a enemigos más fuertes. La sensación de empoderamiento y dominio se amplifica a medida que el jugador experimenta cómo las mejoras de Max influyen en su rendimiento en el combate.

Mapas

El juego ofrece una diversa variedad de mapas con entornos distintos. Cada mapa presenta características visuales y jugables diferentes, lo que motiva a los jugadores a explorar y descubrir nuevas estrategias en cada uno de ellos. Los jugadores se sienten motivados a mejorar sus habilidades y estrategias para alcanzar una puntuación más alta en cada mapa.

El juego ofrece un sistema de clasificación en línea, donde los jugadores pueden comparar sus puntuaciones con el resto del mundo. Esto fomenta la competencia y motiva a los jugadores a mejorar sus habilidades y estrategias para obtener una posición destacada en cada mapa.

Tienda

La tienda ofrece variedad de skins para los personajes. Estas skins brindan a los jugadores la oportunidad de personalizar su experiencia de juego. El juego ofrece monedas como recompensa al finalizar la partida. La recolección de monedas se convierte en un incentivo para los jugadores, ya que les permite acceder a nuevas skins en la tienda y mejorar su aspecto visual.

Descripción de las mecánicas usadas

Mecánicas del Jugador:

- Moverse en cualquier dirección
- Disparar
- Recolectar items
- Evolucionar
- Ejecutar poder especial

Mecánicas de los enemigos (IA)

- Perseguir al jugador
- Generar un área que reduce la vida del jugador al contacto
- Disparar distintos tipos de proyectiles en diversas formas y direcciones

Caracterización de los enemigos

Demonio:



- ❖ *Personalidad:* El Demonio encarna el caos y la destrucción. Posee una personalidad implacable y sanguinaria, mostrando un deseo insaciable de causar daño y sembrar el terror en su camino. Es un ser malévolo que disfruta del sufrimiento ajeno y se regocija en la aniquilación de sus enemigos. Su presencia irradia un aura oscura y amenazante que infunde temor en quienes se atreven a enfrentarlo.
- ❖ *Arma:* El Demonio blandirá una espada gigante imbuida de poder demoníaco. Esta arma colosal tiene el potencial de infligir daño masivo con cada golpe.
- ❖ *Modalidad de ataque:* El Demonio tiene una modalidad de ataque cuerpo a cuerpo que busca aniquilar al jugador de cerca. Se dirige directamente hacia el jugador con ferocidad, empuñando su espada infernal. Con cada golpe de su espada, causa daño masivo al jugador.

La aparición del Demonio es un evento excepcional y poco frecuente, lo que añade un nivel de intensidad y desafío al juego. Su tamaño imponente y su naturaleza implacable lo convierten en un enemigo formidable al que los jugadores deben enfrentar con estrategia y valentía. El combate contra el Demonio se convierte en una prueba de habilidad y resistencia, donde el jugador deberá esquivar sus ataques.

Diablito:

- ❖ *Personalidad:* es un ser temible y siniestro. Como un monstruo tipo diablo, su presencia irradia maldad y caos. Es un ser solitario y despiadado que disfruta sembrando el terror y la destrucción. Su naturaleza ágil y rápida lo convierte en un depredador letal, siempre buscando a su presa con astucia y velocidad. Diablito no muestra compasión alguna y se deleita en la desesperación y el sufrimiento de sus enemigos. Es un ser altamente inteligente y estratégico, aprovechando su velocidad y habilidades para acechar y derrotar a sus oponentes.
- ❖ *Arma:* empuña una espada maldita llamada "Abyssal Blade" (Espada Abismal). Esta arma oscura y poderosa es la manifestación física de la energía infernal que corre por las venas de Diablito. La Abyssal Blade tiene un filo afilado y está imbuida con el poder oscuro que otorga al personaje una gran ventaja en combate.
- ❖ *Modalidad de ataque:* Diablito posee una modalidad de ataque feroz y despiadada. Aprovecha su velocidad y agilidad para realizar ataques rápidos y precisos con su espada. Sus movimientos son fluidos y letales, con cortes y estocadas rápidas que pueden atravesar la armadura de sus oponentes. Diablito también puede desencadenar una serie de ataques giratorios, creando un vórtice de energía oscura alrededor de él que daña a todos los enemigos cercanos. Este ataque en particular es devastador y puede diezmar a varios enemigos a la vez.



Gusano:

- ❖ *Personalidad:* Es un enemigo astuto y sin escrúpulos que ha sido impactado por la epidemia del virus. A medida que el virus se ha adaptado a su cuerpo, ha perdido su forma original y se ha convertido en una criatura grotesca y contorsionada. El Gusano actúa por instinto, buscando propagar la infección y causar caos en su entorno. Carece de empatía y compasión, y su único propósito es difundir el virus y destruir a Max, su única amenaza.
- ❖ *Modalidad de ataque:* El Gusano puede abrir su boca llena de dientes afilados y atacar a sus objetivos para morderlos. Se dirige directo a sus enemigos para atacarlos al contacto.

Hongo:

- ❖ *Personalidad:* Es un enemigo pasivo pero extremadamente peligroso. A diferencia de otros enemigos más agresivos, el Hongo se encuentra arraigado en su posición y se dedica a propagar el virus a su alrededor. Carece de una personalidad consciente, pero su objetivo principal es infectar su entorno.
- ❖ *Modalidad de ataque:* Una vez que este aparece en escena, comienza a expandir un radio de veneno hasta llegar a determinado rango. El área circular contaminada permanecerá vigente incluso después de ser exterminado, durante unos segundos.

Pilar:

- ❖ *Personalidad:* Es tranquilo pero implacable. Aunque no tiene una personalidad consciente, su comportamiento se caracteriza por su enfoque decidido y pasivo hacia su objetivo. No muestra emociones ni respuestas a estímulos externos.
- ❖ *Arma:* El Pilar utiliza un láser rotatorio como su principal arma.
- ❖ *Modalidad de ataque:* Al aparecer en el mapa, el Pilar comienza a extender un láser desde su eje central. Este láser aumenta gradualmente su longitud hasta alcanzar un tamaño determinado. Mientras tanto, el láser gira sobre su propio eje, creando un peligro constante en forma de rayo láser rotatorio. Si el jugador entra en contacto con el láser del Pilar, sufrirá daño. Mientras el Pilar lleva a cabo su ataque, se mueve lentamente hacia su objetivo. El jugador debe tener en cuenta la posición del Pilar y la trayectoria del láser mientras intenta esquivarlo.

Murciélago:

- ❖ *Personalidad:* es una criatura misteriosa y enigmática. Como un monstruo volador de un solo ojo con alas, irradia un aura de sabiduría antigua y poder oculto. A diferencia de su apariencia amenazante, es sereno y contemplativo. Posee una inteligencia excepcional y una comprensión profunda de los misterios del mundo. Es observador y paciente, prefiriendo analizar cuidadosamente a sus oponentes antes de actuar.



- ❖ *Modalidad de ataque:* La modalidad de ataque del Murciélago es una combinación de ataques a distancia y daño por contacto directo: Lanza esporas infecciosas hacia su objetivo desde la distancia. Estas esporas se desplazan hacia el jugador y causan daño al impactar en él. Por otra parte, necesita un tiempo considerable entre lanzamiento y lanzamiento para generar una espora infecciosa.

Además del ataque a distancia, el Murciélago se dirige directamente hacia su objetivo. Al hacer contacto, puede utilizar alas infectadas para infligir daño adicional al jugador.

Hechicero:

- ❖ *Personalidad:* El Hechicero es un ser misterioso y astuto. Posee una personalidad siniestra y manipuladora, imbuida de conocimientos arcanos y poderes ocultos.
- ❖ *Arma:* Canaliza su poder a través de una antorcha mágica imbuida de energía oscura y emite llamas sobrenaturales.
- ❖ *Modalidad de ataque:* Cada cierto tiempo, el Hechicero dispara con su antorcha calaveras mágicas en forma radial. Estas calaveras no persiguen al enemigo, actúan por inercia según la dirección y el sentido. Cada calavera representa un proyectil peligroso que puede causar daño al jugador al impactar. Además de su ataque a distancia, el Hechicero se dirige hacia el enemigo de manera estratégica. Aunque no tiene la misma agresividad cuerpo a cuerpo que otros enemigos.

Escenas incluídas

Luego de seleccionar el mapa y modo de juego, ocurrirá la única escena planteada dentro del videojuego. Utilizando animaciones y efectos visuales, el jugador presencia la caída de un meteorito, denotando el inicio de todo lo que acontece dentro del juego, para luego darle pie al comienzo de la partida.

Razones y motivaciones para volver a jugar

Para brindar a los jugadores un mayor incentivo para regresar y disfrutar de nuevas experiencias, se explorarán opciones adicionales que podrían agregar aún más valor y diversión a la jugabilidad. Si bien el juego en su estado actual ofrece una experiencia de disparos y acción 2D interesante, hay algunos otros aspectos que destacar que podrían incitar a las personas a jugarlo nuevamente:

Eventos Temporales



Ingeniería en Videojuegos 2023

Para mantener el juego fresco y emocionante, se organizan eventos temporales en el juego. Estos eventos estarán vinculados a festividades o acontecimientos especiales en la vida real y ofrecerán recompensas exclusivas durante un tiempo limitado. Los jugadores tendrán la oportunidad de participar en estos eventos entrando al juego en fechas especiales y obtener contenido especial que no estará disponible de forma permanente en el juego.

Por ejemplo, para fechas navideñas se podrían agregar skins de Papá Noel, renos, o similares, que solo puedan adquirirse en un plazo de tiempo limitado.

Actualizaciones Regulares

Se realizarán actualizaciones periódicas del juego para agregar nuevo contenido y mantenerlo actualizado. Estas actualizaciones podrían incluir la adición de nuevos mapas, enemigos, modos de juego, skins en la tienda y ramas de evolución en el árbol de habilidades.

A través de anuncios y promociones, se informará a los jugadores sobre las actualizaciones y se les ofrecerán incentivos especiales para que regresen y descubran el contenido nuevo. Esto creará expectativas y emoción en la comunidad de jugadores, motivándolos a volver al juego y experimentar con el nuevo contenido.

Competencia y Clasificaciones

Aprovechando el sistema de ranking existente, se llevarían a cabo competencias mensuales entre todos los jugadores participantes. Estas competencias ofrecerán premios a los mejores jugadores.

Al fomentar la competencia y proporcionar incentivos tangibles a los jugadores para que mejoren sus habilidades, se creará un ambiente emocionante y se motivará a los jugadores a volver a jugar para mantenerse en la cima de las clasificaciones y demostrar su destreza.

Por ejemplo, cada mes se podría otorgar un premio en monedas dentro del juego o alguna skin exclusiva, al que termine primero en el ranking global de dicho mes.

Modelo de negocios

El modelo de negocio de Max and Monsters se basará en una Venta única. Los jugadores deberán adquirir el juego una sola vez y, a cambio, obtendrán acceso completo a todo su contenido. Al ser un juego para PC, se establecerá una tarifa fija para la adquisición del juego completo.



Ingeniería en Videojuegos 2023

Dentro de este modelo de negocio, se contempla la posibilidad de ofrecer expansiones o contenido descargable (DLC) adicional que se venderán por separado. Estas expansiones o DLC incluirían nuevos niveles, personajes, habilidades especiales o modos de juego exclusivos, proporcionando a los jugadores una experiencia adicional y ampliando la duración y la diversidad del juego.

Además, se considerará la opción de ofrecer actualizaciones gratuitas a los jugadores existentes, lo que permitirá mantener el juego actualizado y brindar mejoras y nuevas características a medida que se desarrollen. Estas actualizaciones podrían incluir correcciones de errores, optimizaciones de rendimiento y contenido adicional que enriquezca la experiencia de juego sin costo adicional para los jugadores.

El enfoque de venta única ofrece a los jugadores un acceso completo e ilimitado al juego principal, permitiéndoles disfrutar de la historia, los desafíos y las mecánicas de juego sin restricciones. Al mismo tiempo, la venta de expansiones y DLC proporciona una oportunidad adicional de generar ingresos a través de contenido adicional que enriquece y amplía la experiencia de juego para aquellos jugadores que deseen expandir su experiencia más allá del juego base.

Este modelo de negocio busca equilibrar la satisfacción de los jugadores al brindarles un juego completo y satisfactorio desde el inicio, junto con la posibilidad de ofrecer contenido adicional que añada valor y prolongue la vida útil del juego. La combinación de una venta única y la venta de expansiones o DLC proporcionará una fuente de ingresos sostenible para el desarrollo continuo del juego y la satisfacción de los jugadores.

Escenarios

Escenario 1

Título	Eliminar al Demonio
Objetivo	El objetivo es que el jugador dispare y use sus diversas habilidades adquiridas para eliminar al Demonio para sobrevivir y alcanzar un mayor puntaje
Contexto	<ul style="list-style-type: none">- Lugar: Mapa elegido por el jugador al inicio de la partida- Tiempo: Después de haber iniciado una partida- Precondiciones: El jugador debe haber alcanzado un nivel específico para que el Demonio pueda comenzar a aparecer en la partida
Recursos	Arma del jugador, proyectiles, habilidades del jugador



Ingeniería en Videojuegos 2023

Actores	Jugador, Demonio
Set de episodios	<ol style="list-style-type: none">1. El jugador abre el juego2. El jugador selecciona el mapa y modo de juego3. El jugador comienza una partida nueva4. El jugador sobrevive y gana experiencia eliminando a otros enemigos débiles5. El jugador adquiere el nivel necesario para que el Demonio aparezca6. El jugador ataca al Demonio con su arma y sus habilidades7. El jugador derrota por completo al Demonio8. El jugador adquiere una gran suma de puntos y experiencia
Casos alternativos	<ol style="list-style-type: none">1. Si el jugador se queda sin vida debido a su enfrentamiento con el Demonio y los otros enemigos, finalizará la partida2. Si el jugador selecciona el modo contrarreloj y luego se queda sin tiempo antes de poder enfrentarse al Demonio

Escenario 2

Título	Comprar y equipar una skin
Objetivo	El objetivo es que el jugador compre una skin dentro del juego para modificar su aspecto en cada una de las partidas
Contexto	<ul style="list-style-type: none">- Lugar: Tienda (ubicada en el menú principal)- Tiempo: Al abrir el juego- Precondiciones: El jugador debe alcanzar una suma de puntos específica jugando partidas para poder comprar la skin
Recursos	Puntos/Monedas, Skins
Actores	Jugador
Set de episodios	<ol style="list-style-type: none">1. El jugador abre el juego2. El jugador entra en la tienda para comprobar cuantos puntos requiere la skin deseada3. El jugador juega diversas partidas para obtener una puntuación acumulada mayor o igual a la requerida4. El jugador compra la skin5. El jugador se equipa con la skin



Casos alternativos

1. El jugador compra una skin equivocada, por lo que debe comenzar con el proceso de obtención de puntos nuevamente.

Escenario 3

Título	Evolucionar
Objetivo	El objetivo es que el jugador adquiera la suficiente experiencia para evolucionar y mejorar sus atributos y habilidades
Contexto	<ul style="list-style-type: none">- Lugar: En la cápsula de evolución ubicada en el mapa durante la partida- Tiempo: Durante la partida- Precondiciones: El jugador debe obtener el nivel necesario para evolucionar y debe dirigirse a una ubicación en específico
Recursos	Orbes de experiencia, Cápsula
Actores	Jugador, Enemigos
Set de episodios	<ol style="list-style-type: none">1. El jugador comienza una partida nueva2. El jugador elimina enemigos3. El jugador recoge los orbes de experiencia soltados por los enemigos al ser derrotados4. El jugador alcanza el nivel necesario5. El jugador sigue la flecha aparecida en la parte superior de la pantalla, la cual lo guía hacia la cápsula6. El jugador se posa sobre la cápsula y mantiene la tecla shift durante un poco tiempo7. El jugador selecciona alguna de las dos ramas de evolución disponibles en ese momento del juego
Casos alternativos	<ol style="list-style-type: none">1. El jugador es derrotado por los enemigos, con lo cual finaliza la partida