



# MAX AND MONSTERS

- Agustín Patané
- Franco Ercoli
- Nahuel Spatera

Asignatura: Ingeniería de Videojuegos

Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de Mar del Plata

21 de junio de 2023





# Objetivo

Gamificación del concepto de herencia

Asignatura Programación III

# Propuesta

Desarrollo del videojuego MAX AND MONSTERS



# Mercado objetivo y demanda

Edad: mayores de 10 años

Demanda creciente en juegos de acción, disparos, combates.

Público diverso, atractivo para jugadores de todas las edades.

Tendencias actuales, experiencias desafiantes y personalizables.

Competencia: Brotato, Vampire Survivors, Crimson Dawn





# Mecánicas y jugabilidad

## Mecánicas

- Disparo
- Evolución
- Recolección

## Jugabilidad

- Single Player
- Modos de juego
  - ❖ Supervivencia
  - ❖ Contrarreloj



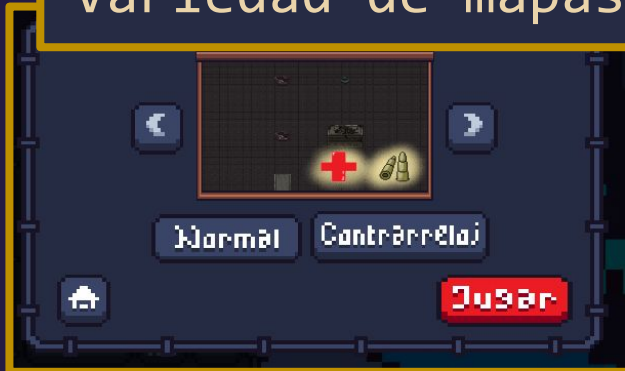
# Inmersión

Sistema de ranking

| Global        |             |      |
|---------------|-------------|------|
| Messi         | MapaDungeon | 2235 |
| Ingrese su na | MapaArena   | 770  |
| Ingrese su na | MapaArena   | 731  |
| Martin        | MapaArena   | 711  |

|               |             |     |
|---------------|-------------|-----|
| Ingrese su na | MapaDungeon | 231 |
| Ingrese su na | MapaDungeon | 165 |
| Ingrese su na | MapaDungeon | 103 |
|               |             | 0   |
|               |             | 0   |
|               |             | 0   |

Variedad de mapas y modos de juego



Tienda de items





# Modelo de negocio y monetización

- *Plataforma:* PC
- *Forma de adquisición:* Venta única
- *DLC:* nuevos niveles, personajes, habilidades especiales y modos de juego exclusivo (tanto pagos como gratuitos)





# Marketing y promoción

- Sitio Web y redes sociales
- Colaborar con creadores de contenido
- Ofrece versiones de prueba y descuentos
- Publicidad online
- Plataformas de distribución digital





# Apoyo post-lanzamiento

- Eventos temporales
- Actualizaciones regulares
  - ❖ Corrección de error
  - ❖ DLC
  - ❖ Consideración de feedback







# ¿Preguntas?

Gracias por la atención



# Game Over

