

MAYAZTEC

EL ASCENSO DE LA LOTERÍA

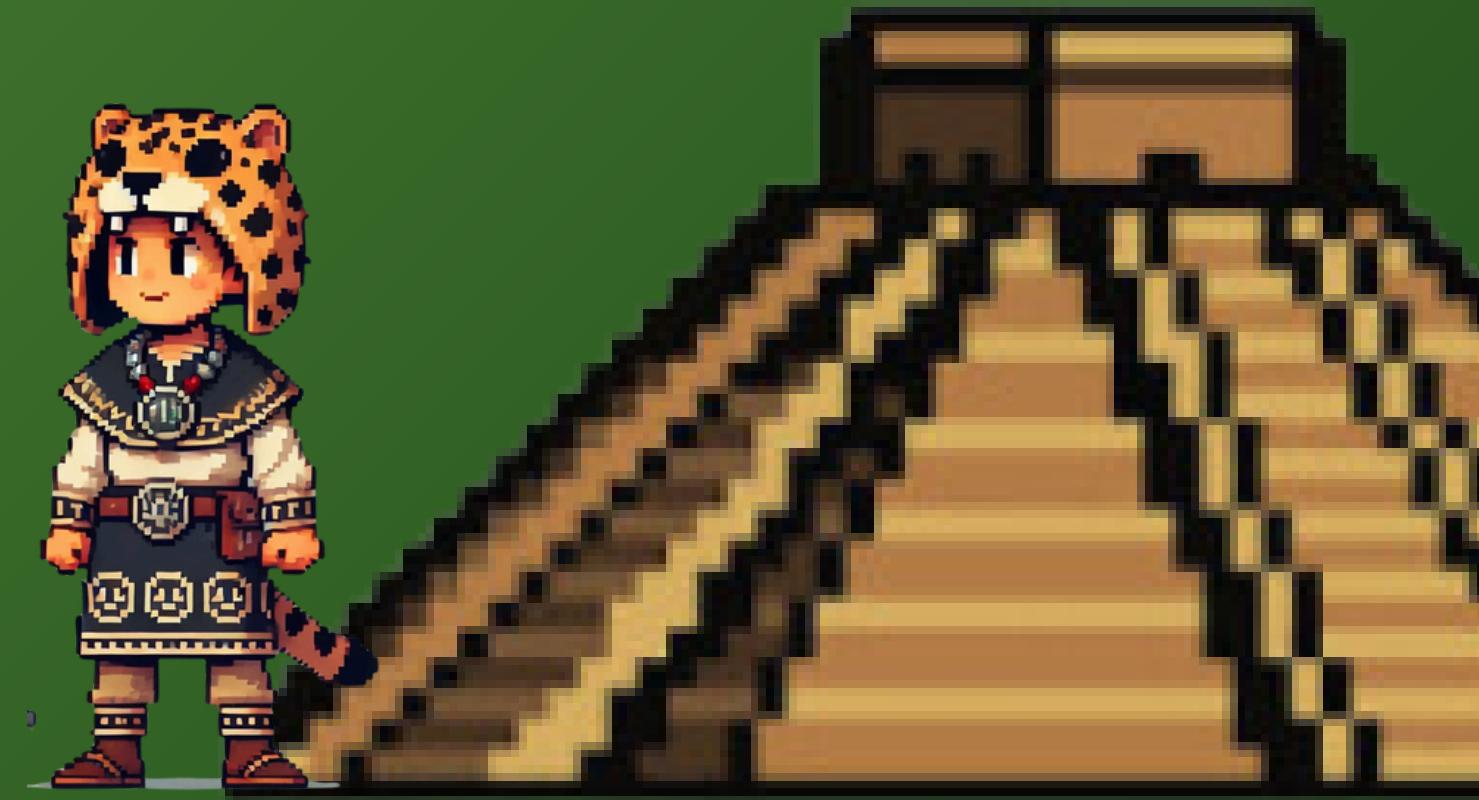
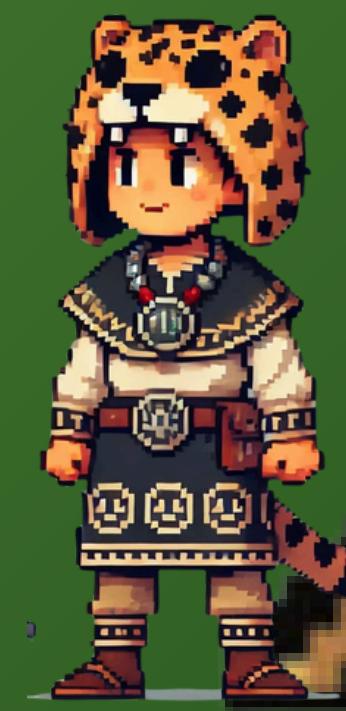


Prehispanic Studios

Nicolas Quintana

Hector Lugo

Mauricio Monroy



MAYAZTEC





// ELEVATOR PITCH

¿Cuántas veces han jugado un juego inspirado en la cultura mexicana, y más aún, un roguelite basado en la mitología azteca? MayAztec te sumerge a un mundo pixel art oscuro y místico, donde explorarás antiguas ruinas, enfrentas enemigos diversos, y buscarás salir con tu vida de las ruinas.

Con un combate rápido y desafiante en cartas , y una experiencia nunca es dos veces igual, el pasado te perseguirá. ¿Escaparás de él?

/// GÉNERO DEL JUEGO

RogueLite - Acción y Aventura inspirado en The Legend of Zelda



- Contrareloj
- Aprendizaje basado en experiencia de juego (práctica)
- Folklore mexicano
- Manejo de recursos / Deck-building
- Elementos RPG

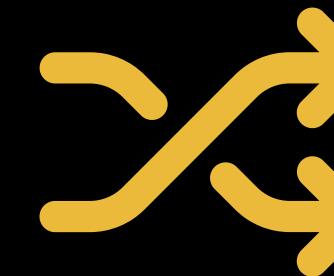


// ELEMENTOS ROGUELITE



MUERTE Y REINTENTO

El jugador perderá el progreso en la mazmorra, pero con la última carta obtenida y la herramienta base, además de contar con la experiencia para mejorar con cada intento



ALEATORIEDAD

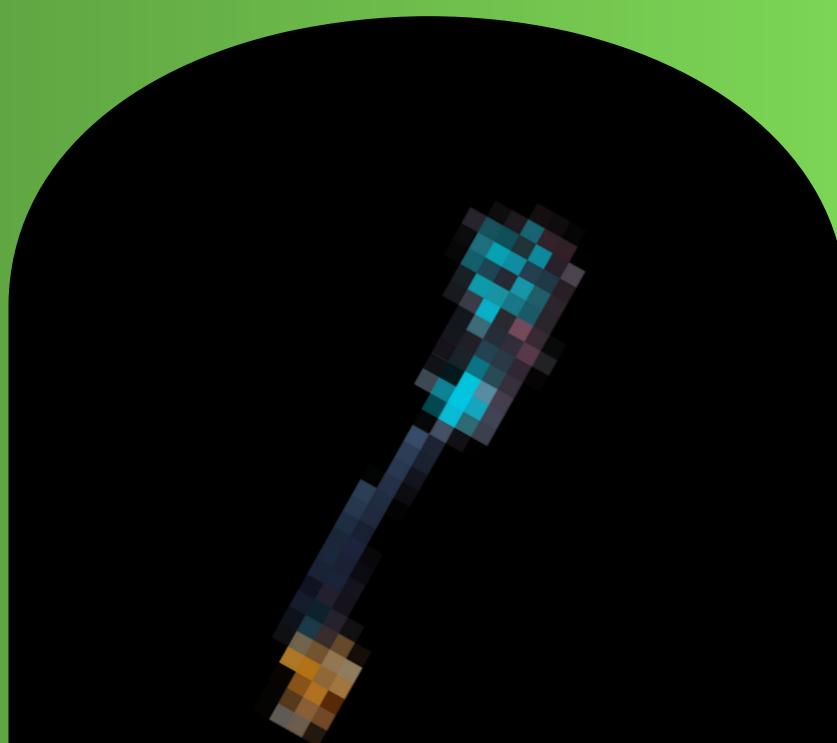
Generacion semi-procedural, modelos de niveles hechos, distribuidos y unidos de diferentes formas.



OBJETOS

Poderes obtenidos dentro de las mazmorras que cambian la forma de jugar y plantear tus estrategias en cada intento.

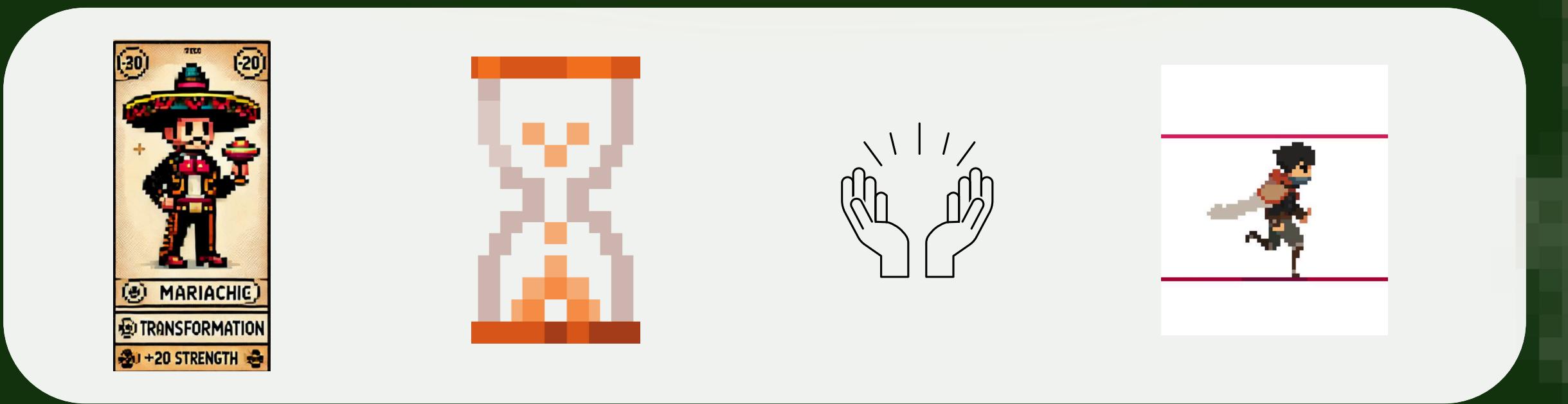
Entidad	Variaciones
Niveles [2]	Los niveles pueden generarse de maneras diferentes con bases ya establecidas, dando distribuciones de enemigos aleatorios
Bosses [2]	Boss Tláloc Boss Quetzalcóatl
Cartas [6]	<p>Transformación: Mariachi / El diablo</p> <p>Power Up: La Estrella (otorga <i>inmunidad por 3 seg.</i>) / El Mundo (otorga daño +5 por 5 seg.)</p> <p>Armas: El machete (<i>veneno al atacar -2ps al enemigo cada segundo por 1 seg.</i>) / Macuahuitl (<i>genera sangrado al enemigo</i>)</p>
Enemigos básicos [3]	<p>El mariachi (<i>suelta la carta del mariachi</i>)</p> <p>El diablo (<i>suelta carta del diablo o arma básica</i>)</p> <p>Tlaxcalteca (<i>suelta cartas de arma</i>)</p>



CARTAS BASE

Cuchillo Básico
Escudo

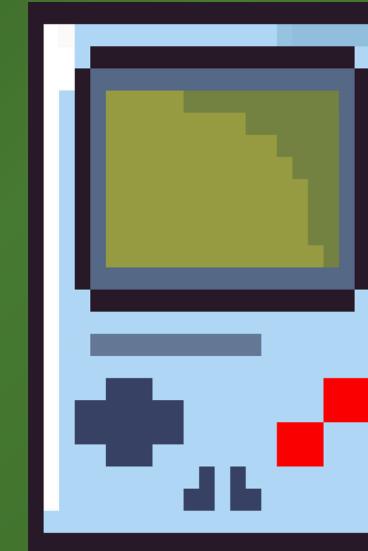
/// MECÁNICAS



Cartas de Mejora	Tiempo Limitado	Bendición del Díos	Sistema de Dash
3 tipos de Cartas Armas Transformación Power Up	Tienes un tiempo límite para enfrentar y derrotar al boss de cada nivel	Al derrotar a un dios, recibes un power up especial temporal	Pequeña ventana en la que se puede esquivar un ataque enemigo, pero si se falla, la habilidad necesitará recargarse



Estética
prehispánica



Estilo pixel art

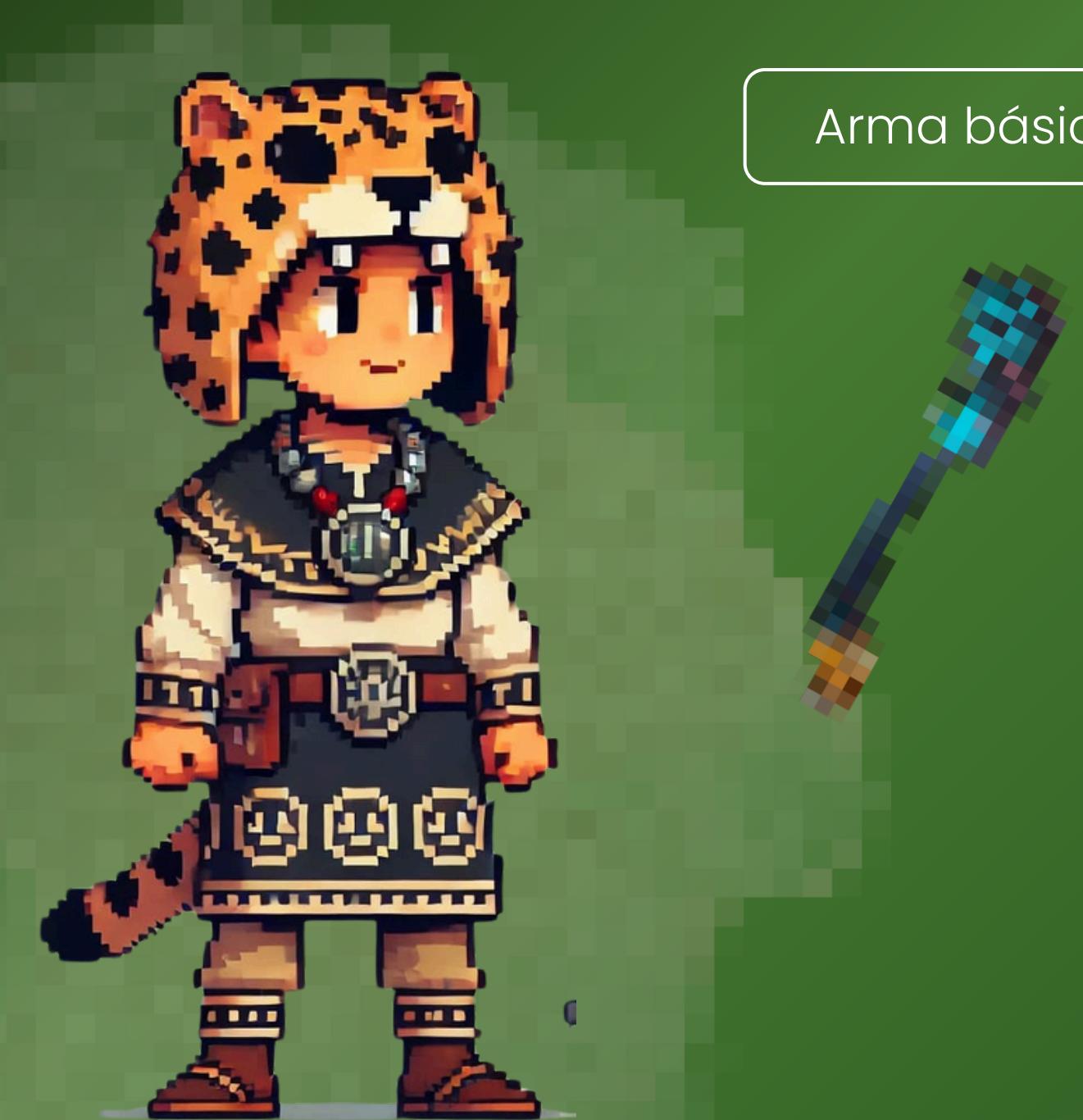


Inspirado en
The Legend of
Zelda

// ESTILO
VISUAL



Idea AI de UI



Arma básica



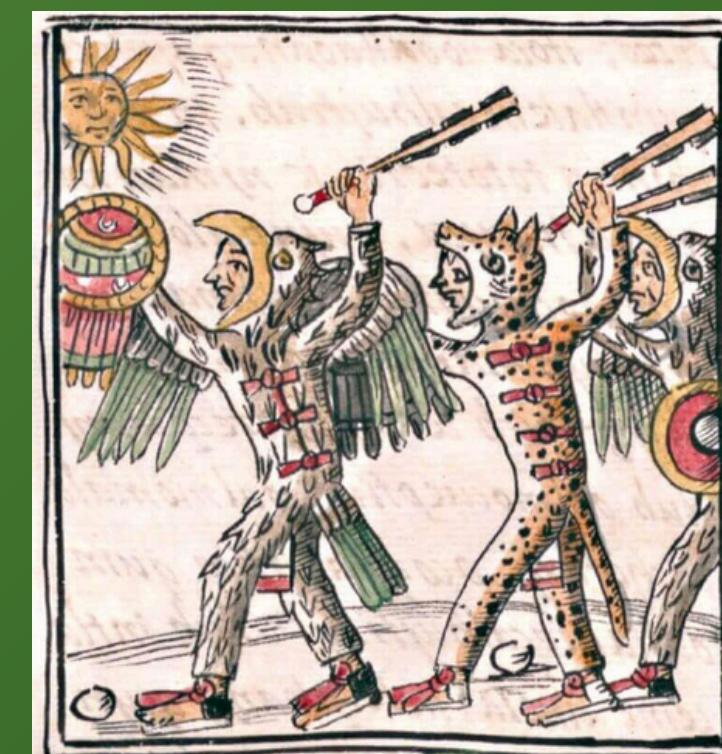
Carta



Personaje

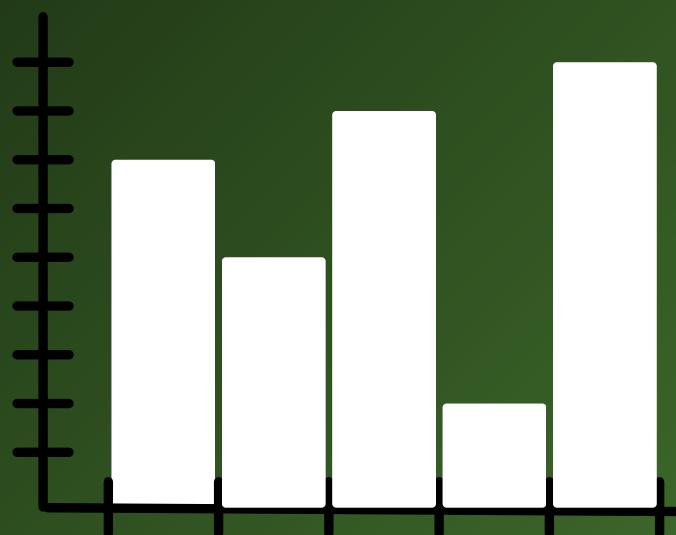
// SKETCH Y
CONCEPT ART

/// INSPIRACIÓN

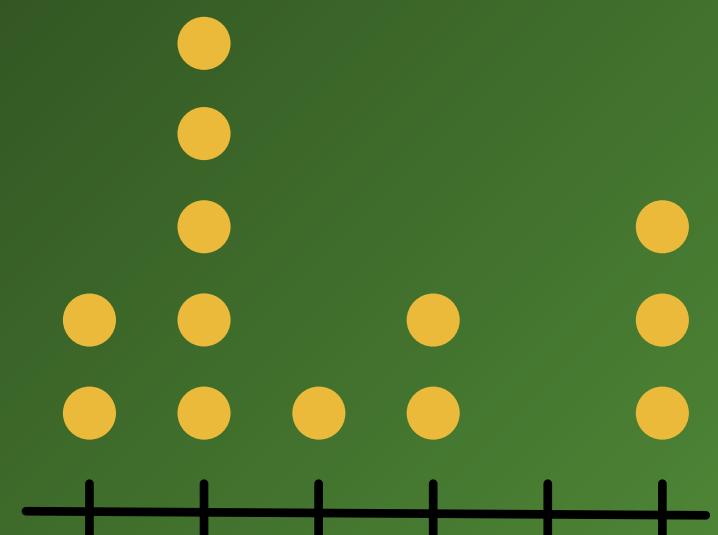


// EX. ESTADÍSTICAS

Conteo de Game
Over's / RUNS



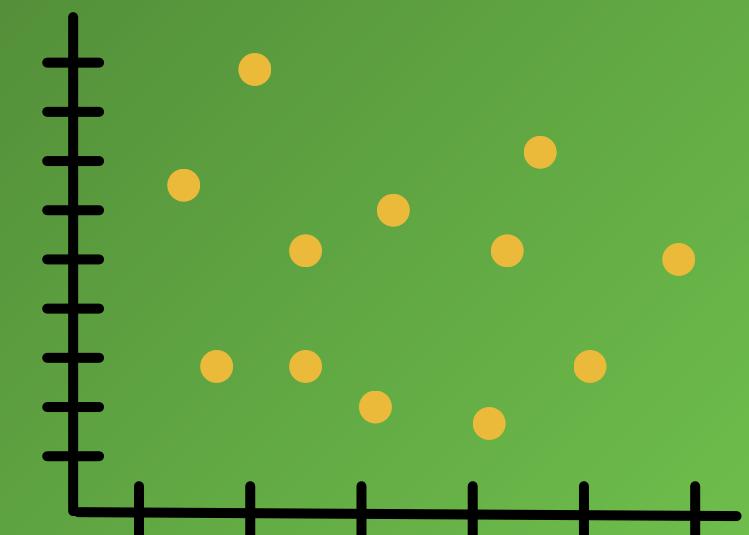
Conteo de llegadas a x
nivel
Enemigos derrotados



Tiempo récord de
finalización de
juego/nivel



Frecuencia de uso de
cartas (preferencias)
Enemigo más mortal
(némesis)



REFERENCIAS

Microsoft. (2025). *Copilot App [Large Language Model]*.

OpenAI. (2025). *Chat-GPT [Large Language Model]*.

Nintendo. (2024). *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures [videogame]*.