

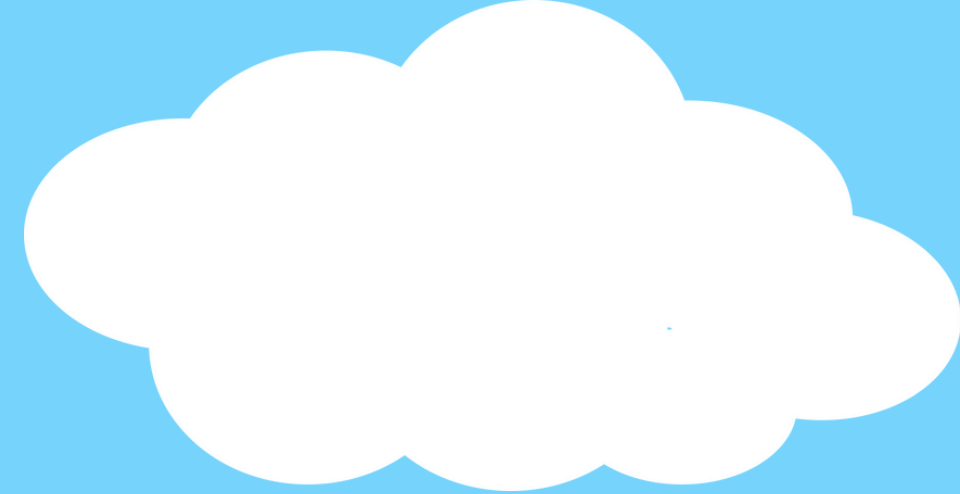
GUASACACA STUDIOS

MEALTIME MAYHEM

The title 'MEALTIME MAYHEM' is written in a large, white, sans-serif font, arched across the center of the image. The word 'MEALTIME' is on the left, 'MAYHEM' is on the right, and 'ME' is in the middle. The letters are decorated with various food items: a slice of toast on the 'M' of 'MEALTIME', a yellow lemon with a face on the 'E', a blueberry on the 'M' of 'MAYHEM', and a red strawberry on the 'E'. The background is a light blue sky with two white clouds and two green palm trees on a yellow sandy ground.

MAURICIO TUMALÁN
SAMANTHA COVARRUBIAS
CRISTINA GONZÁLEZ
VALERIA MARTÍNEZ
FERNANDA COLOMO

IDEA



En el juego, se toma el rol de un chef que defiende su puesto isleño de comida callejera de hordas de fungi. El objetivo del juego es seleccionar la mejor estrategia y crear los mejores acompañantes de comida para defenderte del enemigo.



GÉNERO

- RPG
 - Estrategia en tiempo real
 - Roguelike
 - Un jugador

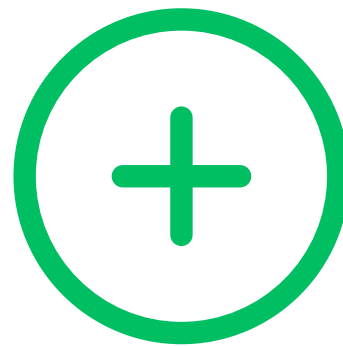


GAMEPLAY



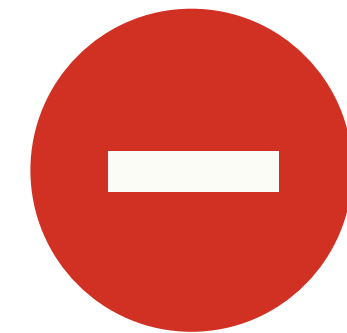
Mapa de casillas
donde indiques la
posición de tu chef o
acompañantes de
comida para defender
el puesto de las
hordas de fungi, las
cuales vienen de
todos lados

PUNTAJE GANADO



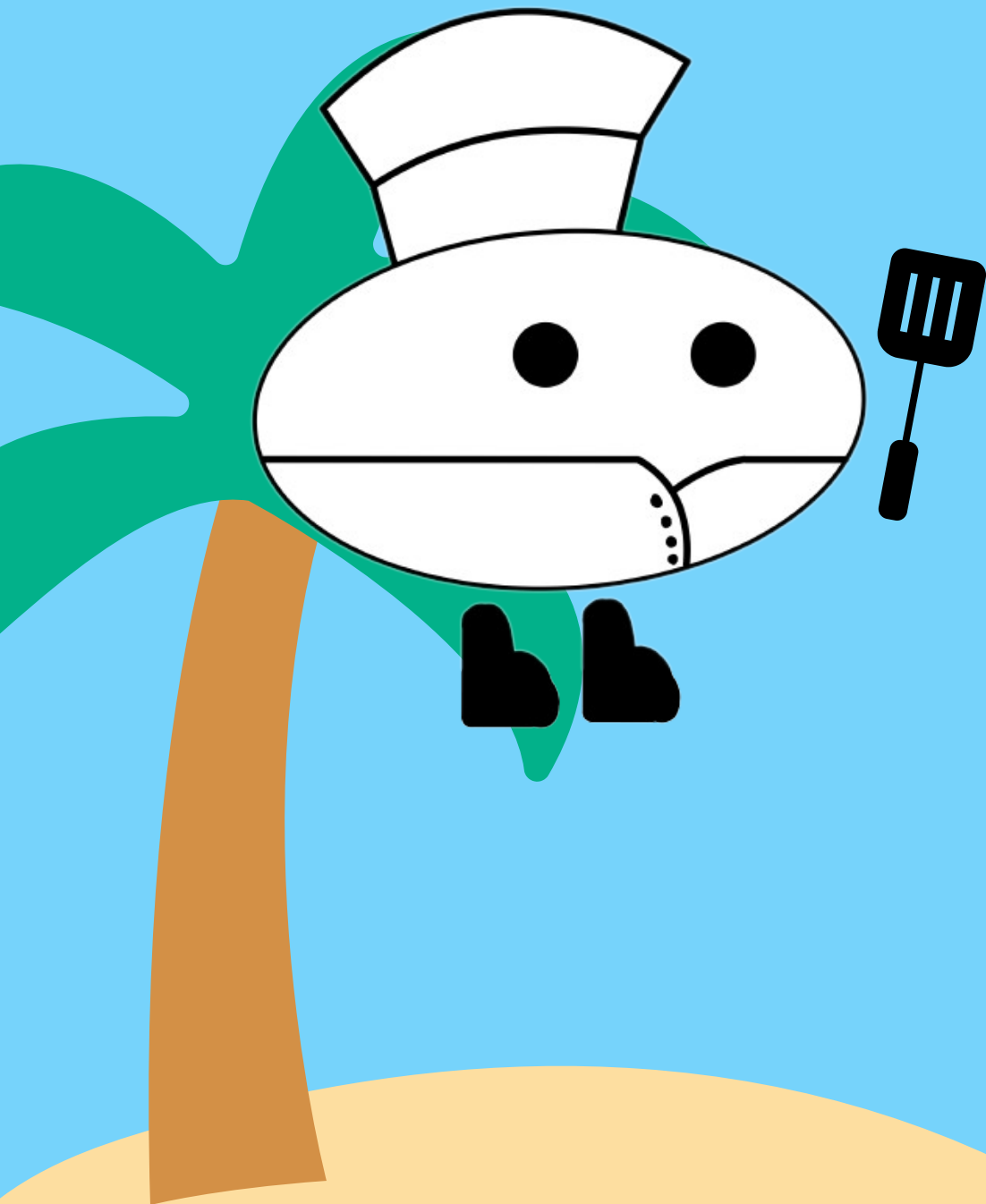
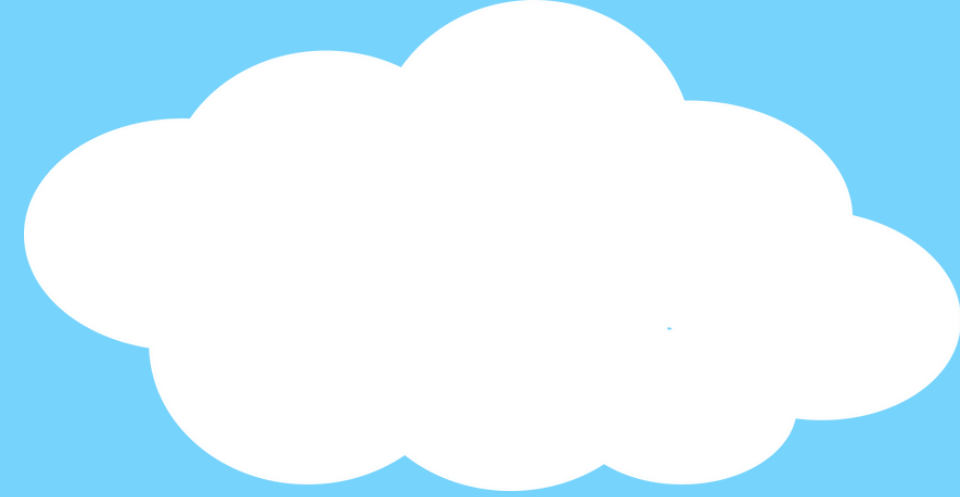
- **Ataque a enemigos**
- **Ganando hordas**
- **Completando niveles**

PUNTAJE PERDIDO

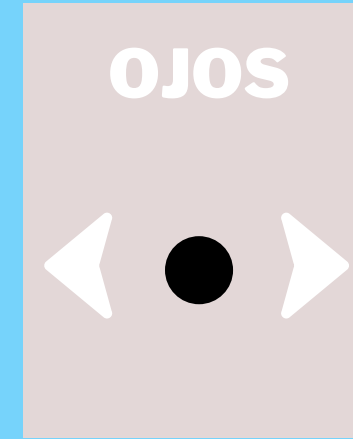
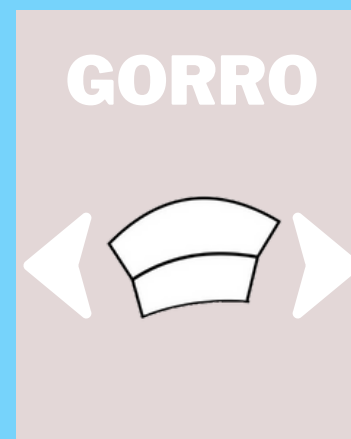
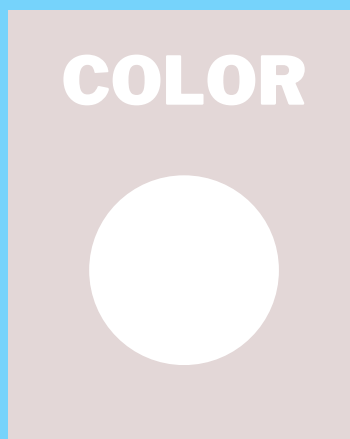


- **Si el fungi llega al puesto de comida**
- **Si los soldados son derrotados**

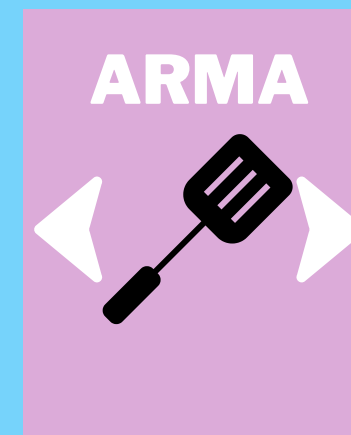
ELEMENTOS RPG



Cada gastronomía tiene elementos únicos, como el tipo de comida o potenciadores.

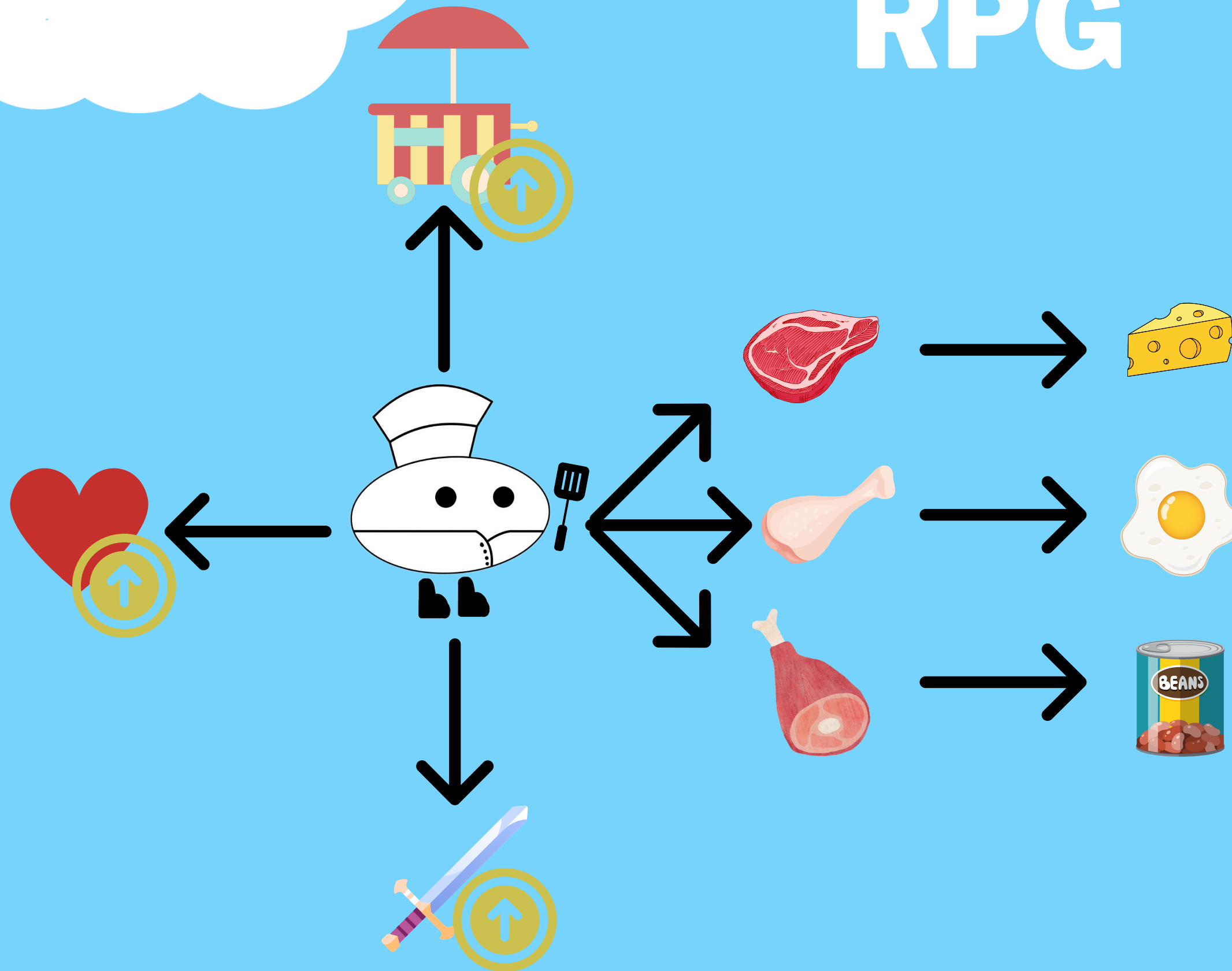


Elementos visuales del chef.



Equipo que puede dar ventaja o desventaja dependiendo del nivel y la situación.

ELEMENTOS RPG



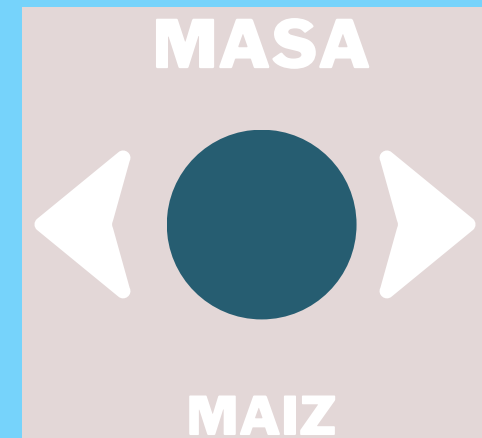
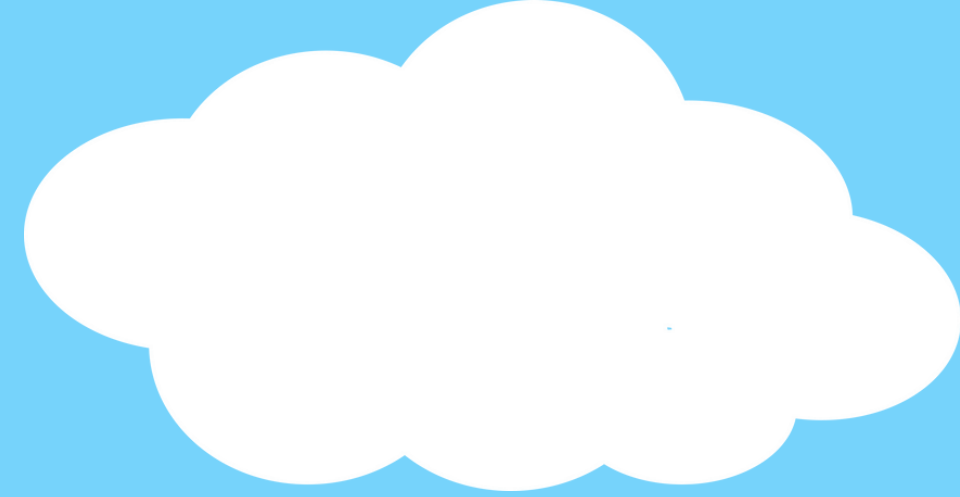
Skilltree:

Mejoras del chef acorde a la selección del jugador, las cuales afectaran su experiencia de juego.

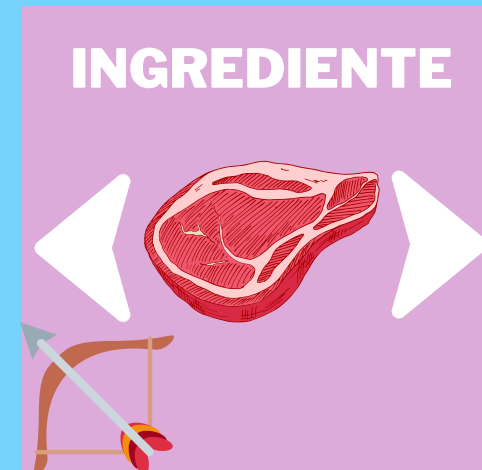
Se puede progresar en el skilltree con puntos de canje, obtenidos al final de cada nivel.

Los puntos de canje van directamente relacionados al puntaje obtenido en cada nivel.

ELEMENTOS ROGUELIKE



Selector de ingrediente base, la cual afectará a los acompañantes de comida con diferentes estadísticas dependiendo la selección



Ingredientes los cuales definen los tipos de ataque de los acompañantes de comida

Los ingredientes se irán desbloqueando dependiendo del avance del skilltree del chef.

Si un acompañante de comida muere, no es posible revivirlo.

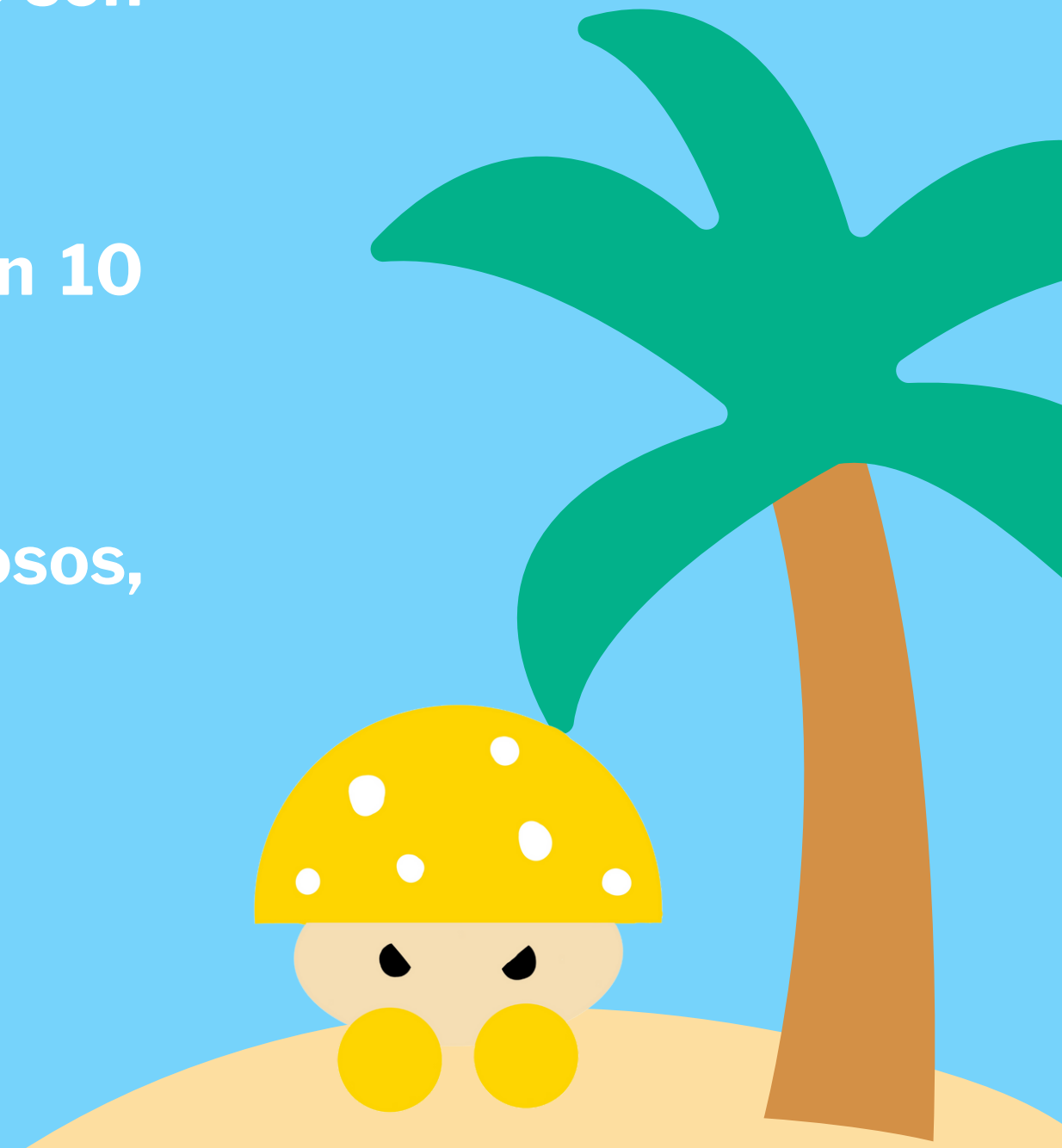


NIVELES

Los niveles se ganan acabando con todas las hordas fungi que son mandadas a atacar el puesto de comida.

Se considera un máximo de 3 hordas por nivel. Contando con 10 niveles en total.

En cada nivel se aumentará la dificultad con fungis más poderosos, y en mayores cantidades.



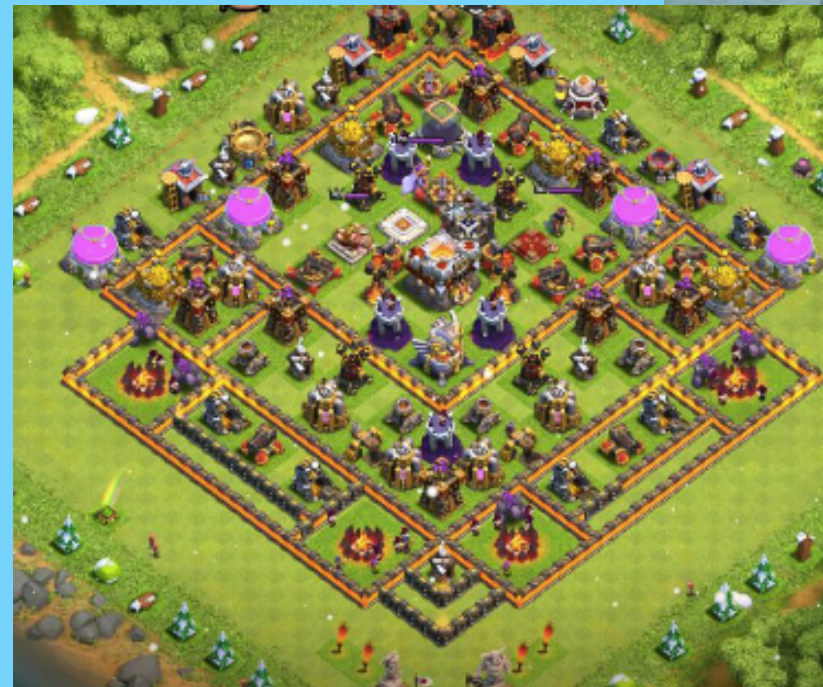
ESTADÍSTICAS GUARDADAS EN LA BASE DE DATOS

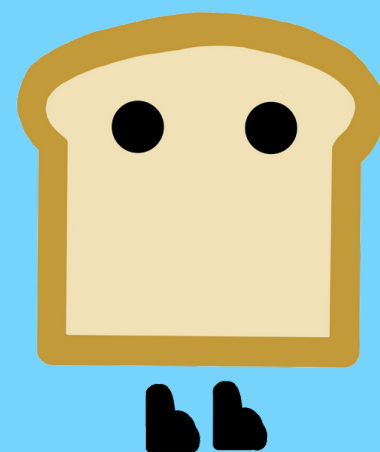
- Stats
- Personalización
- Puntaje
- Estadísticas de niveles
- Estrategias utilizadas



REFERENCIAS DE OTROS JUEGOS

- Plants VS Zombies
- Bad North: Joturn Edition
- Clash of Clans





GRACIAS

