



Tecnológico de Monterrey

Campus Santa Fe

Materia

Construcción de software y toma de decisiones (Gpo 501)

Tema

4.2.1 Actividad Diseño de Juego

Alumnos

Samantha Covarrubias Figueroa - A01026174

Sylvia Fernanda Colomo Fuente - A01781983

Mau Tumalán - A01369288

Cristina Alessandra González - A01025667

Valeria Martínez Martínez - A01782413

Profesores

Esteban Castillo Juárez

Gilberto Echeverría Furió

Octavio Navarro Hinojosa

Fecha

16 Abril 2023

Nombre del equipo:

Guasacaca Studios

Nombre del proyecto:

Mealtime Mayhem

Idea:

Compartes un amor por la cultura gastronómica de tu país. Por lo cual, al mudarte a una isla, decides emprender un negocio de comida, completamente inconsciente de la amenaza que está a punto de emerger. Una entidad malvada busca dañar tu comida, reputación y negocio. Para defender aquello por lo que tanto has luchado, decides utilizar tu mejor habilidad como arma: la comida.

Elige las mejores combinaciones de comida para defenderte de las hordas de fungi, protege tu carrito, agrega nuevos ingredientes a tus soldados, mejora tu carrito de comida y libera a la isla del mal que la acecha para que puedas dominar los estómagos de los habitantes.

Género:

- Estrategia en tiempo real: https://en.wikipedia.org/wiki/Real-time_strategy
- Roguelike: <https://en.wikipedia.org/wiki/Roguelike>
- Un jugador

Gameplay:

Al iniciar el videojuego, se selecciona la nacionalidad con la que se desee personalizar al chef, la cual otorgará atributos especiales a los alimentos que hagas. El soldado de comida será basado en un platillo de la gastronomía del país y cada uno será completamente personalizable desde la base. Estos tienen como misión defender el puesto de comida, que se encuentra en el centro del mapa, de las hordas de fungi que buscan destruirlo. El mapa está dividido en casillas, las cuales permiten al jugador seleccionar la posición más óptima para los soldados.

El soldado comienza a atacar una vez que se encuentra con un fungi. Si el jugador logra acabar con todas las hordas de fungi, pasará el nivel. Sin embargo, si el fungi vence al soldado, este no se podrá revivir y el fungi avanzará. Si los fungi alcanzan el carrito de comida, el puntaje comenzará a disminuir. El jugador perderá el nivel si se queda sin soldados o si los fungi logran destruir su puesto de comida. La recompensa otorgada por cada nivel va acorde al puntaje obtenido en el mismo. Dichas recompensas permiten hacer mejoras a los soldados, el puesto de comida y habilidades culinarias. Conforme el jugador avance de

nivel, encontrará distintos tipos de fungi con habilidades nuevas que se presentarán en cantidades mayores.

Elementos RPG:

- Selección de la nacionalidad
 - Esto te permite cambiar el tipo de soldado acorde a la gastronomía de la nacionalidad seleccionada.
 - Cada nacionalidad tendrá elementos que den una ventaja a los soldados:
 - Mexicana (Picante): Los ataques de los soldados de comida mexicana tienen la posibilidad de dejar un daño de fuego en los enemigos.
 - Venezolana (Resistencia): La vitalidad de los soldados de comida venezolana se ve incrementada.
 - Estadounidense (Fast Food): Los soldados de comida estadounidense se curan más rápido.
- Selección de ingredientes
 - Esto te permite personalizar desde un inicio los soldados, teniendo ventajas y desventajas acorde a los elementos que vayas seleccionando:
 - **Base**
 - Mexicana
 - Tortilla de harina
 - Mayor velocidad
 - Menos salud
 - Tortilla de maíz
 - Mayor salud
 - Velocidad reducida
 - Venezolana
 - Arepa blanca
 - Mayor velocidad de ataque
 - Menos salud
 - Arepa amarilla
 - Más daño por ataque
 - Velocidad de ataque reducida
 - Estadounidense
 - Pan
 - Elemento base que no cambia, pero al ir mejorando al soldado se irá definiendo su clase.
 - **Primer ingrediente**
 - Mexicana:
 - Carne de res
 - Carne de cerdo
 - Carne de pollo
 - Venezolana:

- Carne mechada
 - Jamón
 - Huevo
 - Estadounidense:
 - Pan de Hamburguesa
 - Pan de Hot Dog
- **Segundo Ingrediente**
 - Mexicana:
 - Cilantro y cebolla
 - Limón
 - Queso
 - Venezolana:
 - Queso
 - Caraotas
 - Mantequilla
 - Estadounidense:
 - Carne de res
 - Carne de cerdo
 - Vegana
- **Tercer ingrediente**
 - Mexicana:
 - Salsa verde
 - Salsa roja
 - Venezolana:
 - Salsa de ajo
 - Guasacaca
 - Estadounidense:
 - Catsup
 - Mayonesa
 - Mostaza
- Selección de ítems
 - Tras completar hordas hito, se te ofrecerán ítems los cuales te permitirán mejorar a tus soldados con habilidades específicas:
 - Sal
 - Pimienta
 - Comino
 - Ajo

Mindset:

Lo que se espera generar en un jugador es un enfoque estratégico y táctico, donde tenga que tomar decisiones sobre la mejor selección de comida para enfrentar a los hongos del nivel, así como la capacidad de pensar a largo plazo y poder actuar ante decisiones impredecibles.

Referencias:

- Plants VS Zombies
- Bad North
- Clash of Clans

Información en la Base de Datos

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

Costos:

Un equipo de desarrollo de videojuegos, dependiendo la calidad, el tiempo que se desea invertir y otros factores del desarrollo, puede ser tan chico como 1 persona o tan grande como cientos de personas en diferentes ubicaciones. En este caso, considerando un browser game que cuenta con una base de datos para guardar ciertas estadísticas del jugador, uso de gráficas 2D, mecánicas relativamente simples, un tiempo de desarrollo de aproximadamente 2 meses, y con la experiencia en desarrollo de videojuegos de las personas a realizarlo, se podría considerar un equipo desde 3 a 6 personas.

Para juegos a esta escala o con especificaciones de este tipo, por lo general es suficiente con una persona en cada área: diseñador de juegos, artista 2d, desarrollador, diseñador de UX/UI, diseñador de sonido y gerente de proyecto (PM). Desde luego que estos números pueden variar, en este caso se puede priorizar tener más desarrolladores que diseñadores y artistas, y para otros proyectos se puede dar prioridad a otros roles, es muy relativo al proyecto.

Adentrando más en este tema, los costos del desarrollo de un videojuego en general varían demasiado dependiendo de diversos factores. Por ejemplo: el nivel de mecánicas y gráficos del juego; la “categoría” en la que entran por uso (hyper-casual, casual, mid-core y hardcore), el tiempo que tome desarrollarse (el plazo normalmente es de 1 a varios meses, dependiendo de su complejidad); etc.

Project_Pitch_Rubric				
Criteria	Calificaciones			Pts
Names List the full names of all members of the team	5 pts Good	3 pts Decent	0 pts Poor	5 pts
Game title and team name Cool title for your project. Try to be creative. Also give a name to your team	5 pts Good	3 pts Decent	0 pts Poor	5 pts
Idea pitch One or two paragraphs that describe the idea. The type of game is clear and unambiguous. The main distinctive features of the game that set it apart. Attractive description of the game.	40 pts Good	24 pts Decent	0 pts Poor	40 pts
Illustrations At least 3 drawings that you make about your game: The main character, the design for the game logo, a sketch of the main game scene (with UI elements). Optionally add maps, level designs, etc.	20 pts Good	12 pts Decent	0 pts Poor	20 pts
References At least 3 screenshots of similar games you are based on. If your game is a completely original idea, you can list other material that may be related (music, films, books, etc.)	20 pts Good	12 pts Decent	0 pts Poor	20 pts
Presentation and organization The document is well formatted and is well organized into sections	10 pts Good	6 pts Decent	0 pts Poor	10 pts
Puntos totales: 100				