



MAD SCIENTIST

# FESTIVAL ARCADE

RETO DE VIDEOJUEGOS

TOP SCORE: 0



# BIENVENIDA

- Hola que tal Gamer bienvenido a este reto que se presenta este año en nuestro grandioso TESICAMP, es una magnifica oportunidad para poder desarrollar un prototipo capaz de poder interactuar con dispositivos móviles, tendrás 24 horas para poder desarrollarlo y utilizar tu instinto gamer para poder llevar a cabo las tareas descritas mas adelante y sobre todo para aprender y divertirse, y recuerda el límite lo determinas tu.

ATTE: EQUIPO TESICAMP



# INSTRUCCIONES GENERALES

- Durante este reto tendrás 24 horas para el desarrollo de tu juego que estará dividido en dos etapas para la presentación del mismo.
- El desarrollo del juego puede ser para móviles o PC, y depende de tu habilidad para el desarrollo, puede ser el entregable en 2D o 3D, recuerda analizar las consideraciones de Hardware que cada uno de ellos conlleva para su programación.
- Para las presentaciones de los entregables puedes utilizar alguna plataforma web para el desarrollo del mismo, ya que algunas plataformas de desarrollo permiten la exportación de juegos en 2D en HTML 5, en estos casos solo es necesario para la revisión de los avances que se envíe el URL en donde quedo cargado el proyecto para la visualización, para los proyectos que se desarrollen en nativo es necesario que se envíen los proyectos en la versión del apk para su revisión de avance.
- El comité evaluador del reto revisara las entregas y evaluara los siguientes puntos.
  - Jugabilidad.
  - Experiencia del Usuario.
  - Originalidad del Juego.
  - Compatibilidad con los diversos Dispositivos.
  - Historia Creada dentro de los dos niveles desarrollados.



# MENTORIAS

**EN ESTA SECCION ENCONTRARAS  
INFORMACION QUE PUEDE AYUDARTE  
PARA EL DESARROLLO DE TU  
PROTOTIPO DURANTE EL CHALLENGE**

# • 1. GameMaker Studio

- Es una potente suite de desarrollo utilizada principalmente para juegos 2D. Utiliza una interfaz intuitiva para arrastrar y soltar, y su propio lenguaje de programación basado en C, GML.
- Puedes crear la mayoría de **los tipos de juegos** en GM, desde carreras con vista desde arriba y juegos de rol hasta aventuras de apuntar y hacer clic y plataformas clásicas. Es compatible con sombreadores, iluminación en tiempo real, física, partículas y más, todo a través de GML.
- Puedes hacer juegos simples sin ingresar una línea de código. Puntuaciones, puntos de experiencia, menús, IA y casi todo se puede lograr arrastrando y soltando íconos simplemente etiquetados. Tampoco necesitarás ningún software de gráficos externo, ya que tiene su propio software integrado, completo con herramientas de animación.

- Links
- <https://docs.hektorprofe.net/escueladevideojuegos/academia-gamemaker/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=I7jThb8eI10>
- <https://www.youtube.com/watch?v=tSzYxah83sg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=1vbRo77kaqo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=83fsqkTevwQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=7I7D9XO1jPI>
- [https://www.youtube.com/watch?v=7QIDlqxeC\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=7QIDlqxeC_4)
- <https://www.youtube.com/watch?v=XMqSwdv9-L0>



## • 2. Unity

- Si quieres hacer un juego en 3D, Unity es un buen lugar para comenzar. Es mucho más complicado que GameMaker, pero tiene una gran cantidad de soporte en línea. También, se puede usar para crear juegos en 3D, y los juegos integrados en el motor se pueden ejecutar en PC, iPhone, Android, navegadores web y otras plataformas.
- Unity es la forma más sencilla de **crear juegos en 3D** para principiantes. Asimismo, es lo suficientemente versátil como para crear cualquier juego en él. Incluso, es posible hacer juegos en 2D.

- Links

- <https://docs.hektorprofe.net/escueladevideojuegos/academia-unity/>

## • 3. Adventure Game Studio

- Con Adventure Game Studio puedes crear juegos de aventuras en el molde de los juegos populares de LucasArts como Monkey Island y Full Throttle. Esto significa que no es ideal para juegos con mecánicas que no sean rompecabezas de apuntar y hacer clic, pero es una gran plataforma para mostrar historias, diálogos y diseñar rompecabezas.
- No se necesitan conocimientos de codificación, pero es una herramienta opcional para hacer que tu juego sea más sofisticado. Puedes preparar un juego de aventuras simple en un fin de semana con AGS.
- Maneja cosas como el diálogo y la búsqueda de caminos para que puedas concentrarte en la escritura y el arte. La mayor limitación es que solo puedes crear juegos para Windows, por lo que no podrás obtener tus juegos en plataformas móviles.

- Links

- [Adventure Game Studio](#)

## • 4. Construct 3.

- Software de desarrollo de juegos que se ejecuta en el navegador y es utilizado por instituciones escolares, desarrolladores independientes y empresas de desarrollo de juegos de todo el mundo.
- Construct 3 es una de las maneras más fáciles, rápidas y amigables de crear juegos 2D exportables a plataformas móviles y de escritorio.
- **¿Quién usa Construct 3?**
- Desarrolladores de juegos independientes, escuelas, colegios, universidades y negocios de todos los tamaños.
- Link
- <https://www.construct.net/en>



LvL

6



4050



x34



0

# GANADOR

- El ganador será publicado durante el evento principal el día Viernes 26 de Noviembre.
- Éxito y que la fuerza te acompañe.