



# FEST ARCADE

RETO DE VIDEOJUEGOS

# INSTRUCCIONES GENERALES

- ▶ Durante este reto tendrás 24 horas para el desarrollo de tu juego la cual solo constara de una etapa
- ▶ El desarrollo del juego puede ser para móviles o PC, y depende de tu habilidad para el desarrollo, el entregable será en 2D, recuerda analizar las consideraciones de desarrollo para presentarlo lo mejor posible.

- Para el desarrollo de los videojuegos en esta ocasión podrás usar Construct 2 o Construct 3, ya que la plataforma te permite poder exportar el juego en HTML 5, y para la revisión solo es necesario se envíe el URL en donde quedo cargado el proyecto para la visualización, o en caso contrario enviar en un archivo .rar o zip el contenido de tu videojuego para poder subirlo al servidor del TESIS CAMP 2022.
- 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.

# INSTRUCCIONES PARA EL DESARROLLO

- ▶ Se deberá de desarrollar un videojuego que sea un tema original y con sprites (personajes) que no sean tomados de algún juego previamente elaborado, lo que si puedes hacer es utilizar algún servicio online para crear tus personajes y descargarlos para implementarlos dentro de plantilla de desarrollo.
- ▶ El desarrollo se encontrara basado en una historia ficticia relacionada con ayudar a dar difusión al Tecnológico de Estudios Superiores de Ixtapaluca, o apoyar en dar solución alguna problemática relacionada con el TESI, estas problemáticas pueden ser también asociadas con el apoyo pedagógico para enseñar algún tema en especifico, por ejemplo, programación, redes, matemáticas etc, o alguna necesidad que pueda darse solución utilizando la gamificación.
- ▶ Los temas son a libre elección, puedes elegir uno o más temas (se recomienda que elijas solo un tema para el desarrollo del tu videojuego). El videojuego tendrá una breve descripción y contexto de los personajes alusivos al tema elegido. El videojuego tendrá un thumbnail o icono que sea alusivo al videojuego.
- ▶ Para ayudar al jugador a entender o aprender sobre el tema elegido puedes utilizar algunos de las siguientes dinámicas (gameplay's):

1. Construcción
2. Destrucción
3. Razonamiento espacial
4. Coleccionismo
5. Adquisición territorial
6. Predicción
7. Supervivencia
8. Persecución y evasión
9. Comercio o intercambio
10. Exploración
11. Carreras

- Dentro de tu propuesta deberás de incluir una sección de instrucciones para que el usuario conozca la forma jugar.
- Los sonidos que utilices para tu videojuego deberá ser original y no deberá de ser tomado de algún juego ya desarrollado.
- La primer etapa inicia desde el momento que recibes estas instrucciones hasta las 6:00 AM Viernes 25 de Noviembre y se entregaran via correo electrónico el archivo ZIP.