

What a FART?

Andrés Felipe Aristizábal Miranda – Desarrollador Unity

Luis Miguel Cortés Martínez – Desarrollador de Música y sonido

Haruyoshie Ecima Castillo – Desarrollador Unity

Edwuin Gerardo Terán Mejías – Artista 3D

Jose Valderrama Osorio – Artista 2D

1. Concepto del Juego

- Género: Estrategia, Humor
- Plataformas: PC
- Motor de Juego: Unity
- Descripción:
 - What A Fart! es un juego de estrategia en el que el jugador asume el papel de Gus Gastro, un mesero que detesta el servicio al cliente. El objetivo del juego es consumir comida "dañina" para generar pedos y usarlos estratégicamente para vaciar el restaurante de clientes sin ser descubierto.

2. Mecánicas de Juego

- Movilidad del Personaje: Gus puede moverse por todo el restaurante.
- Consumo de Alimentos:
 - Alimentos "Dañinos": Aumentan la barra de pedos y aceleran el movimiento de Gus.
 - Alimentos Saludables: Reducen la barra de pedos y disminuyen la velocidad de Gus.
- Estrategia de Pedos: Debe tirarse pedos lejos de las mesas para evitar ser descubierto. Si un cliente lo descubre, será despedido y el juego terminará.
- Niveles de Dificultad: Cada nivel aumenta la dificultad, con más clientes y diferentes distribuciones del restaurante.

3. Estilo Visual y Arte

- Estilo Gráfico: Animado, con un enfoque en elementos de gastronomía y un toque humorístico.

- Cámara: Vista 2.5D, con clientes y elementos del restaurante en estilo sprite, pero con una sensación de profundidad.

4. Historia y Personajes

- Personaje Principal: Gus Gastro, mesero que busca la paz y tranquilidad, forzado a lidiar con clientes exigentes.
- Clientes: Diversos tipos de clientes con diferentes reacciones y tolerancias a los pedos.

5. Tecnología y Plataformas

- Plataforma: PC
- Motor de Juego: Unity

6. Sonido y Música

- Efectos de Sonido: Sonidos humorísticos y exagerados de pedos, creados con la boca.
- Música de Fondo: Melodías ligeras y divertidas para complementar el ambiente del juego.

7. Mercado y Audiencia Objetivo

- Audiencia: Jugadores de todas las edades que disfruten del humor y la estrategia.
- Competencia: Juegos de humor con mecánicas simples pero adictivas.

8. Estructura del Juego

- Progresión: Cada nivel presenta un nuevo desafío, con más clientes y diferentes configuraciones del restaurante.
- Modo de Juego: Campaña con niveles progresivos-
- Tutorial: Sección "Cómo Jugar" accesible en cualquier momento para guiar a los jugadores a través de las mecánicas básicas.

9. UI/UX

- Interfaz de Usuario: Claramente diseñada con indicadores visuales para la barra de pedos, la salud del personaje, y el progreso del nivel.
- Usabilidad: Aplicación de heurísticas de usabilidad como la regla de proximidad y la ley de Miller para una experiencia intuitiva.
- Estética: Un diseño atractivo y humorístico que refleje el tono ligero y divertido del juego.