



# Propuesta de valor

Proyecto Final

Tercer Parcial

Carlos Antonio Ortiz Marroquín

000038210

Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Medios Interactivos

Sexto Semestre

Ingeniería de Software

Jenny Grizel Cercero Luna

Bldv. Bernardo Quintana Arriola 229, Loma Dorada, 76060 Santiago de Querétaro, Qro.

Sábado 16 de Agosto del 2025

## One-liner

**"Construye rutas con operadores para inflar números y entregarlos: un puzzle-factory minimal, rápido y satisfactorio que corre en tu navegador."**

## ¿Para quién?

Para jugadores **13–17** (y cualquiera que disfrute puzzles chill) que juegan **entre clases/trabajo** en **PC navegador**, buscan **sesiones cortas (10–20 min)** y disfrutan ver **números crecer** sin grindeo ni metajuego pesado.

## Problema / necesidad

Muchos factory/idle son largos, con árboles de progreso y prestigios. En descansos cortos eso **cansa o abruma**. Falta una experiencia **clara, visual y de baja fricción** que combine creatividad de layout + satisfacción numérica **en minutos**.

## Solución

Un tablero top-down con **cintas** y **cubos hiperoperadores** (  $+$   $\times$   $^$  tetración, pentación ) que **empujan** bloques y **modifican su valor una vez por paso**. Tu reto es **diseñar el flujo** para maximizar entregas al goal. Sin prestigios, sin economía externa: **todo está en el tablero**.

## Diferenciadores (por qué es distinto)

1. **Operadores jerárquicos**: no es solo sumar/multiplicar; escalas a  $^$ , tetración y pentación con reglas simples por celda.
2. **Sesiones realmente cortas**: loop completo en 1–3 minutos; satisfacciones constantes cada 2.5 s (spawn).
3. **Cero metagrindeo**: sin prestigios, sin recursos meta; el progreso es **tu diseño**.
4. **Accesible y visual**: números grandes y feedback claro; **matemática "friendly"** (cap y notación abreviada si hace falta).
5. **Web first**: corre en navegador; un click y estás jugando.

## Beneficios clave

- **Creatividad inmediata:** colocas, rotas (Q/E), pruebas; iteración súper rápida.
- **Satisfacción numérica:** ver crecer valores y "cash-in" al goal cada pocos segundos.
- **Baja fricción:** reglas claras, pocas piezas, estética minimal que no distrae.
- **Ritmo chill:** música ambiente y pausa instantánea; ideal para breaks.

## Características principales

- Spawner sincronizado (2.5 s) → flujo constante.
- 6 herramientas: **cinta** + **5 hiperoperadores** (UNO...CINCO).
- Colocar/rotar con **click/QE**; remover con click derecho.
- **Colisiones suaves** entre bloques; limpieza automática off-belt.
- HUD simple (botón de pausa, selección de herramienta, puntaje visible).
- **Pausa** con overlay y botón; música en loop.

## Anti-características (a propósito NO)

- Sin gacha, sin prestigios, sin árbol de upgrades.
- Sin sesiones AFK de horas; **no** es un idle tradicional.
- Sin muros de pago; versión web **gratis** (ads mínimos aceptables).