



Videojuego Solidario para Android

@juliorastarloa

100€

Solidarios



BARRIO DE LA PULIDA. Ecuador.

A partir de 100 euros se puede becar a un niño durante un año en su alimentación.

150 € en la escolarización y con 250 € en ambas facetas

LA INDIA.

La cantidad para apadrinar un niño son 100 euros al año y podrá TENER EDUCACIÓN Y ALIMENTACIÓN

Mario San Miguel



@juliorastarloa





@juliorastarloa



Dong Nguyen

Flappy Bird, una app que en pocas semanas logró 50 millones de descargas

Eliminó el juego de las tiendas móviles a pesar de ganar el equivalente a \$90.000 dólares estadounidenses al día

IDEA

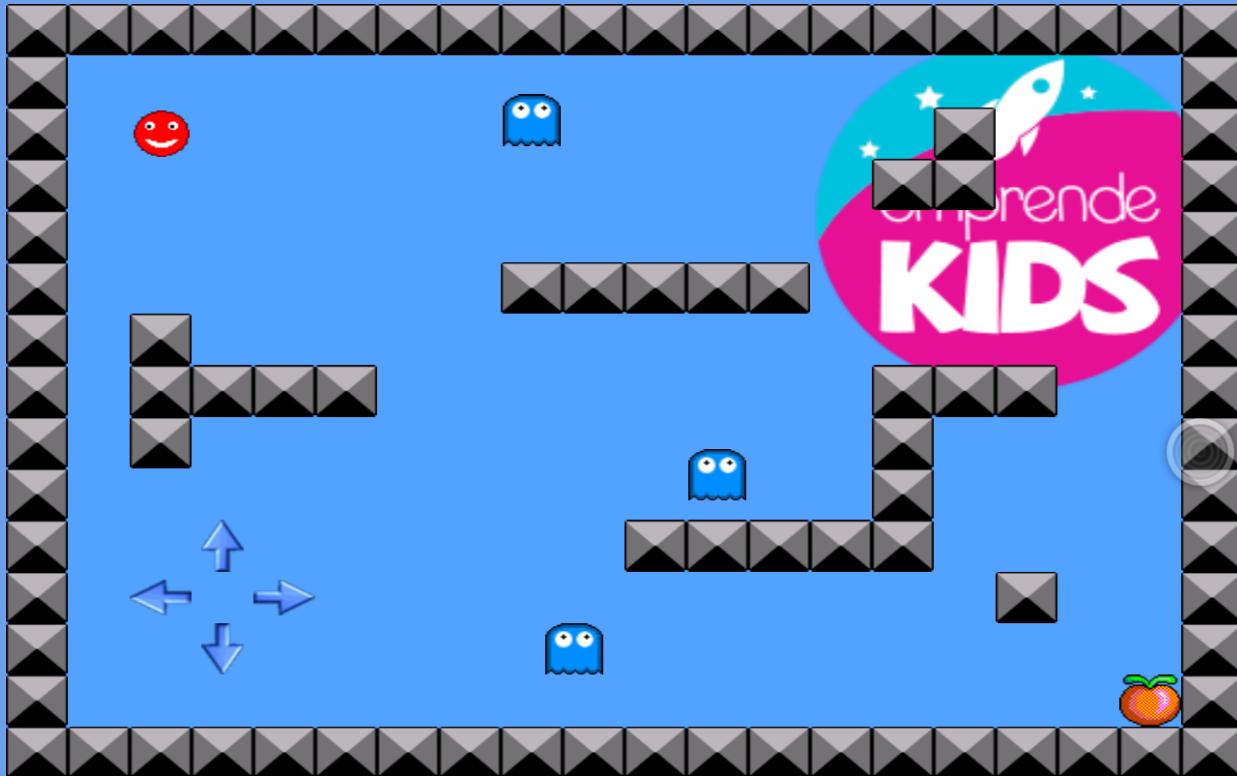


Análisis

PRODUCCIÓN

Marketing

IDEA



IDEA

- Sencillo videojuego tipo PAC-MAN cuyo objetivo por parte del Pac Man en cada pantalla es comer la fruta, lo que le dará acceso a la siguiente pantalla.
- Los Cocos se moverán solos forma autónoma. Cada tipo de coco tendrá un movimiento distinto y matarán al Pac Man si chocan con él.
- En cada pantalla, se aumentará el nivel de dificultad poniendo más cocos y escondiendo la manzana en zonas poco accesibles del laberinto.
- Sólo habrá una vida para completar las 4 pantallas del videojuego. En caso de que nos maten, se volverá a empezar desde el principio.
- No existen los puntos en esta versión.



Análisis



obj_muro



obj_flecha_arriba



obj_pacman



obj_flecha_abajo



obj_coco_azul



obj_flecha_izda



obj_coco_rojo



obj_flecha_dcha



obj_coco_naranja



obj_fruta

Objeto: Cada elemento del juego con sus propiedades

Análisis



obj_muro

Propiedades: Sólido. No se puede traspasar. Se construye el laberinto con él.

Movimiento: No Tiene

Interacciones: No Tiene

Análisis



obj_pacman

Propiedades: Personaje principal.

Movimiento: Al pulsar las Flechas

Interacciones:



Se detiene + Sonido choque + Alineación



Muere + Sonido + Pantalla Inicio



Sonido Aplausos. Pasa de Pantalla si existe o Inicio



Mueven al Pac Man. Velocidad 4

Análisis



obj_fruta

Propiedades: Objetivo de cada Pantalla

Movimiento: No tiene

Interacciones:



No interactúa



No interactúa



Sonido Aplausos. Pasa de Pantalla si existe o Inicio



No interactúa

Análisis



obj_coco_azul obj_coco_rojo obj_coco_naranja

Propiedades: Su objetivo es matar al PAC MAN

Movimiento: Se mueve de forma autónoma. Cada COCO tendrá un movimiento diferente y velocidades de 4, 5 y 6.

Interacciones:



Rebota



No interactúa



Muere + Sonido + Pantalla Inicio



No interactúa



Análisis



obj_flecha_arriba obj_flecha_abajo obj_flecha_izda obj_flecha_dcha

Propiedades: Su objetivo es mover al PAC MAN

Movimiento: No se mueve, pero genera movimiento al PAC MAN

Interacciones:



No interactúa



No interactúa



Mueve en la dirección de la flecha. Velocidad 4



No interactúa

Producción



Producción



- www.yoyogames.com
- sandbox.yoyogames.com/resources
- sandbox.yoyogames.com/make/tutorials

