

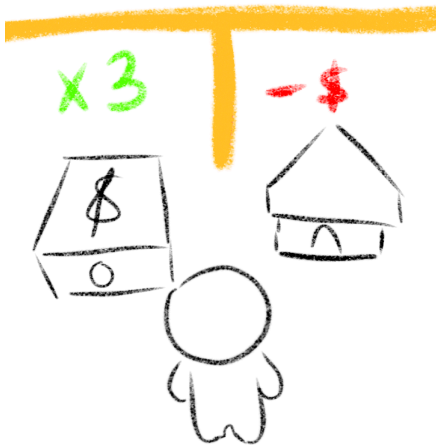
Ideas de juegos para proyecto

1. Con ejemplos, visualizaciones, explicaciones
2. Que se puede administrar para el futuro del proyecto cuando esté en el proceso de codificaciones
3. Ideas para futuro cuando la aplicación ya esté en la etapa Alpha/Demo
4. Que audiencia dirigimos y qué estrategias se podrá/pueden aplicar para mantener una audiencia activa o constante.
5. La forma de marketing (solo a base, nada concreto)

1.1.- Juego linear

Como el mismo juego indica, son los juegos que controlas a un personaje o persona, donde recolectas algún tipo de objeto material(dinero, comida, ropa?, etc), y tienen una meta para separar niveles e incrementar dificultad en cada uno.

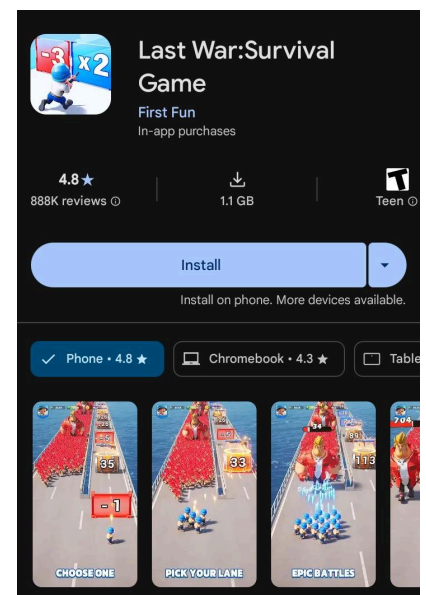
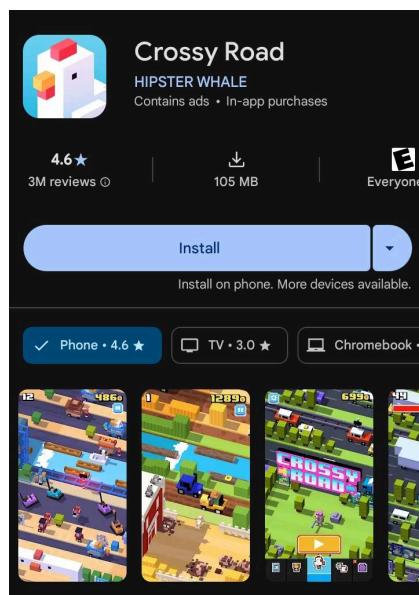
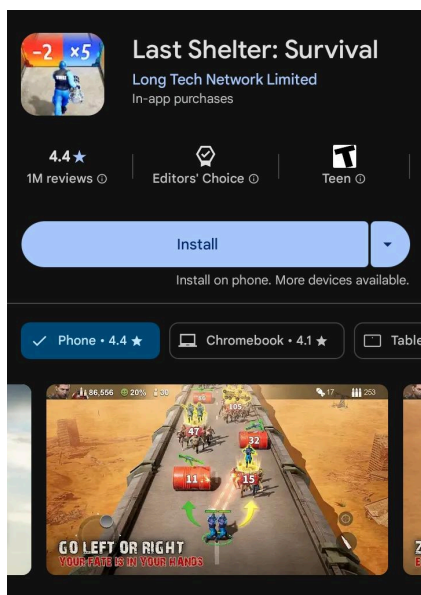
se puede presentar de varias maneras y pueden ser otros objetivos, etc.



Dentro del juego se presentará con un menú para simplemente darle click a play para empezar con los niveles. Cada nivel puede ser máximo de 1-2 minutos, este para mantener la atención del usuario, la mayoría de los niveles se pueden repetir o ser similares para acortar el proceso del código y tiempo.

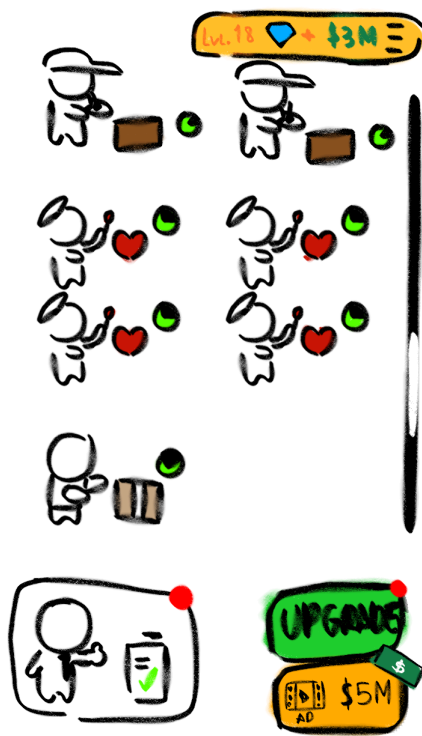
El juego funciona con moviendo el personaje y el jugador escoge el camino que desea, pero esto va a depender cuando llegue a la meta, dependerá si pasará o no el nivel.

Ejemplos de juegos que presentan la misma premisa:



1.2.- Tycoon/Idle

Estos son los juegos que son básicamente o muy parecidos a los clickers, pero estos también se presentan al arrastrar o comprar mejoras con la moneda del juego, que esta se gana jugando el mismo juego. Parecido a los juegos de roblox de construir tu propio restaurante, pero menos complicado o en un formato 2D llamativo.

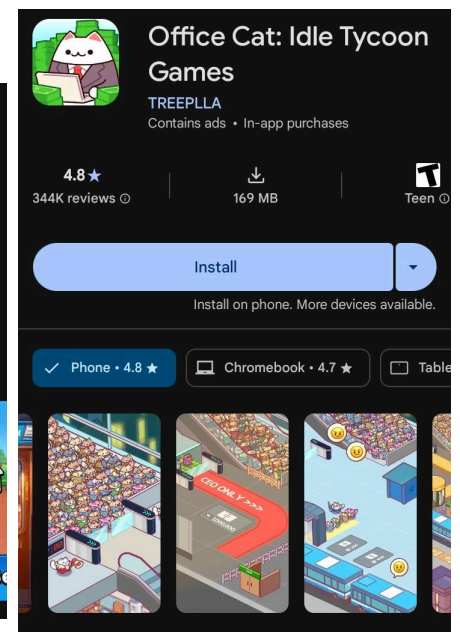
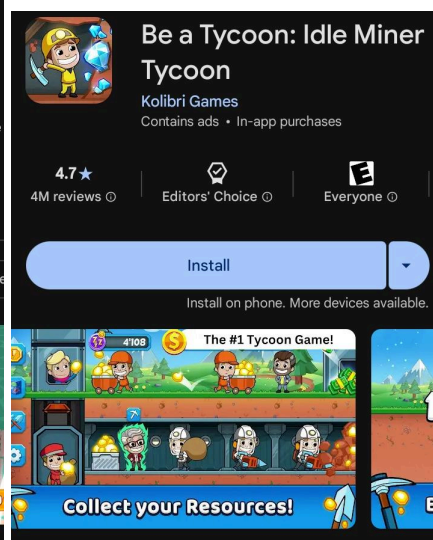
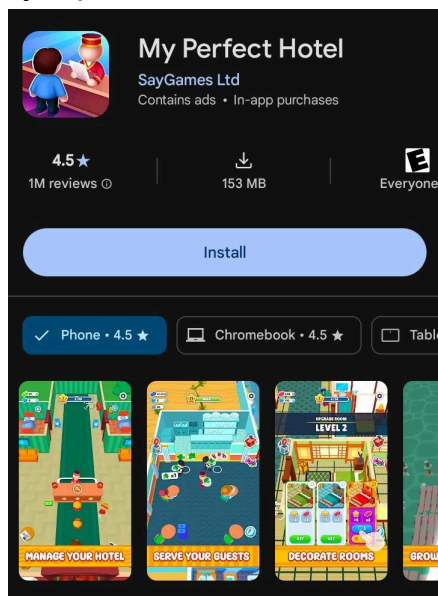


El juego puede empezar de inmediato pero habrá un tutorial corto pero claro para el jugador, explicará las mecánicas, como se juega, el “objetivo”, etc.

Se puede realizar con ciclos ya que mayormente estos juegos son infinitos, no llegan a tener un fin, pero esto es adictivo para el jugador para ver a qué límite se puede llegar entre otras razones.

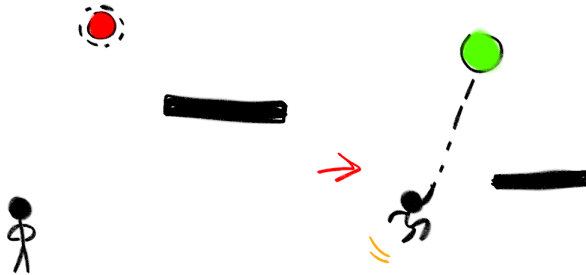
Se hablará más adelante sobre la monetización, pero en corto la manera de meter anuncios es ofreciendo premios o dando algo dentro del juego que ayude al jugador.

Ejemplos:



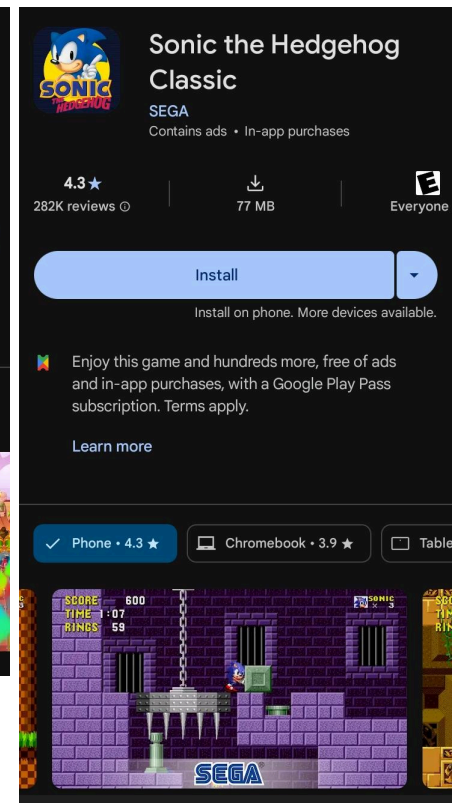
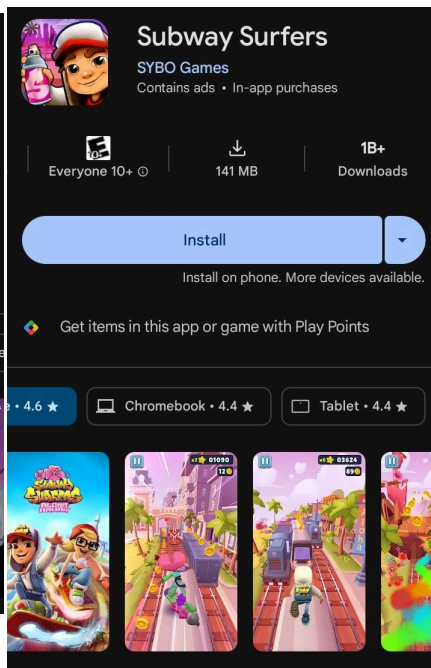
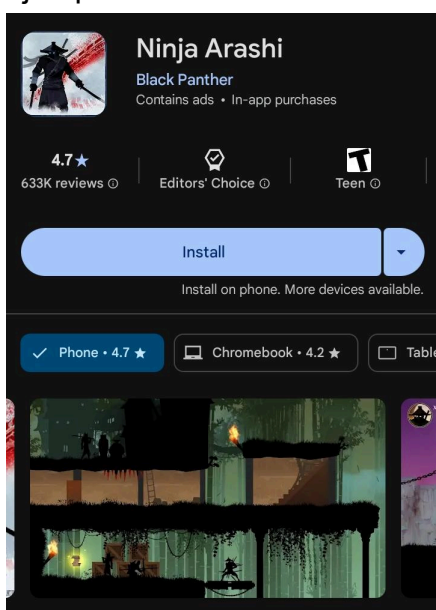
1.3.- Juegos de plataforma

Suele presentarse en una orientación horizontal para dar al jugador mejor campo visual, trata de un personaje u objeto que se mueve acorde al jugador para subir plataformas y tener una meta ya sea arriba o abajo, aunque algunos de estos suelen ser infinitos (Flappy Bird, Sonic Jump, Sonic Dash, etc).



Cada nivel se puede presentar con un poco más de dificultad comparada a niveles anteriores al igual que agregar más mecánicas (aprox. 5) para que el jugador use dichas mecánicas mientras más avance dentro del juego.

Ejemplos:



2.1.- Administración y planes a futuro

Al escoger una idea como equipo y estar en los planes de proceso del juego. Acorde a Marco, se puede crear una cuenta con correo francés y “origen” francés para poder monetizar a futuro el proyecto y crear una audiencia. Creando cuentas en redes sociales como TikTok, Instagram, Facebook, FxTwitter, Bluesky, Tumblr, etc.

3.1.- Etapa Alpha/Demo

En playstore o en la plataforma donde sea posible la instalación del juego, durante su promoción antes de llevar a cabo la Demo se puede hacer que se agrega a una lista tipo “WishList” para los jugadores que se registraron (no con cuenta) obtengan el juego en el momento que se publica, y si es posible darle algún premio o beneficio.

Al igual que en las redes sociales que nos mantendremos, promocionar la publicación del juego pero aclarar que es simplemente una Demo, para luego mantener una audiencia que espere por el juego completo.

Mientras crece o la audiencia prevalece, se puede investigar maneras en el que se pueda empezar a monetizar dentro del juego, aparte de lo que se ganará en las redes sociales.

4.1.- Audiencia targeting y mantenimiento de la misma

Como con todo, el público importa y es algo que se quiere mantener, pero primero.

Que audiencia nos queremos dirigir?

La pregunta se contesta con, qué generación o edades son las que más usan y le saben a la tecnología? Las generaciones jóvenes como adolescentes, niños, jóvenes adultos. Y a todos les gusta lo llamativo y lo que suele matar tiempo, si el juego se enfoca en la premisa de niveles, los niveles pueden ser cortos para mantener la atención del jugador, algo igual que de vez en cuando variar con la dificultad de cada uno para mantener más tiempo en jugabilidad. Junto con visuales llamativos será la clave principal para que el jugador se quede por más tiempo.

Para planes a futuro, se pueden prometer actualizaciones para el juego, ya sean mínimas, así dando intriga a los jugadores de que será lo nuevo dentro del juego.

5.1.- Marketing

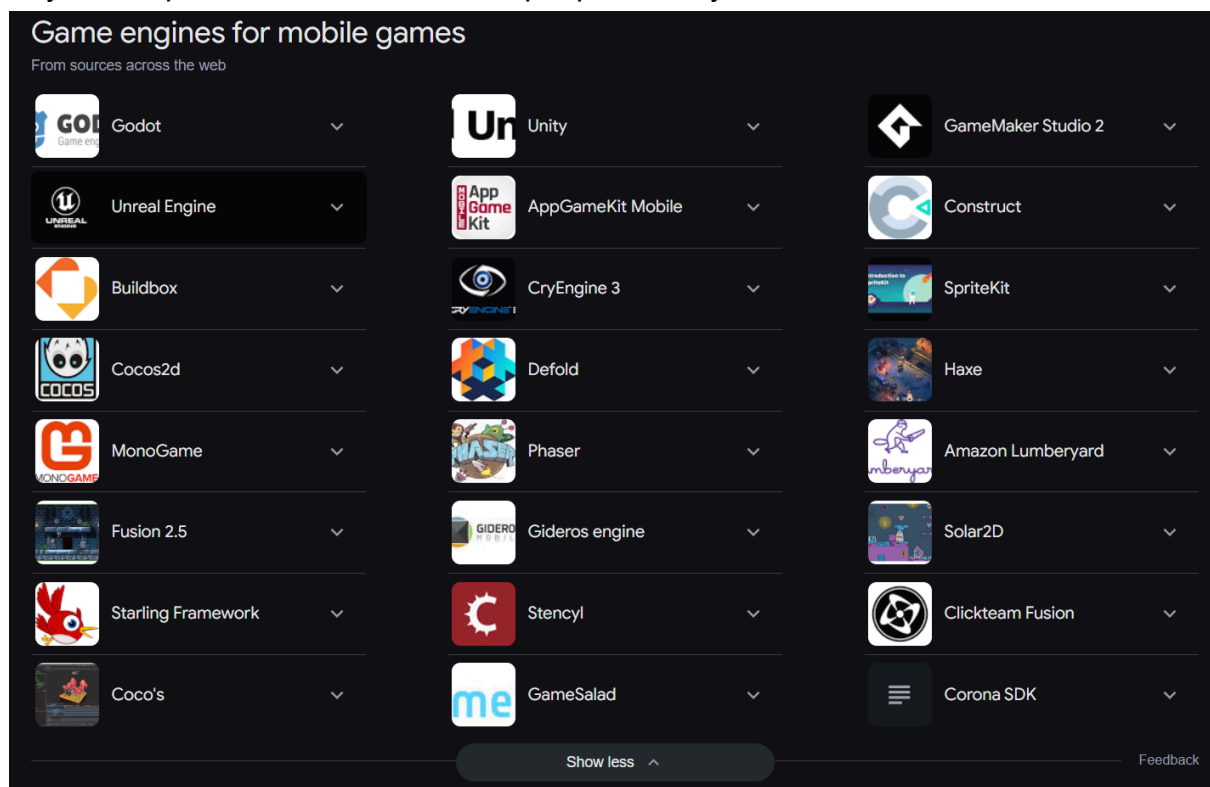
Dicho anteriormente se puede empezar a partir de la promoción del juego desde las redes, y al llegar a cierto punto se puede monetizar dentro del juego, con anuncios o transacciones.

El juego será gratis, pero dentro se pueden hacer compras, ya sea cosméticos o mecánicas que ayuden al jugador, personajes si es viable, etc.

Tomar en cuenta que los anuncios no interrumpirán al jugador, solo serán para darles beneficios por cierto tiempo (ej. Multiplicador de monedas por 3 minutos), esto para que el jugador no se sienta bombardeado con anuncios, pero también beneficia de los dos lados, al jugador porque obtiene algo y nosotros porque nos crea ganancia.

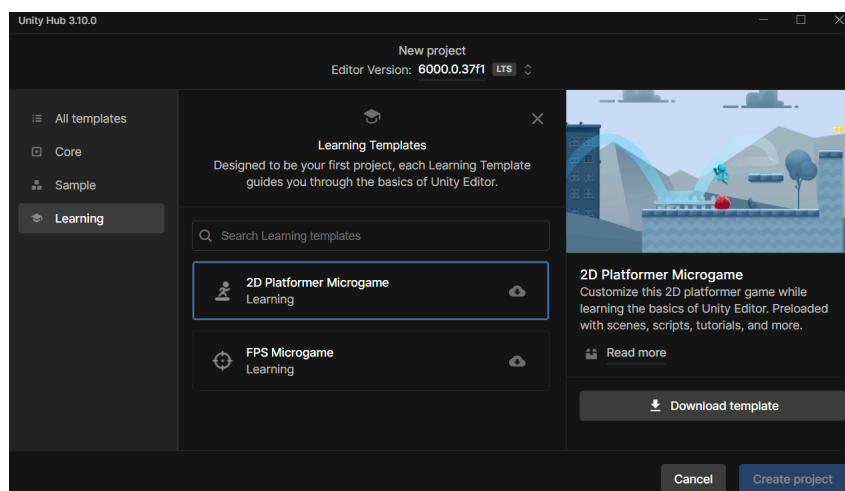
¿Dónde se pueden programar estos juegos?

Hay varias plataformas o softwares que pueden ayudar a esto mismo:



Los más comunes siendo Unity, Unreal Engine, Buildbox.

Junto con unity se han presentado miles de tipos de presentaciones en juegos, y gracias a sus nuevos sistemas se puede aprender mientras se codifica, aquí en la imagen se muestra como se puede crear un juego de plataformas en formato 2D.



Solo que hay que tomar en cuenta que Unity, tiene un precio para licenciar sus juegos, al igual que publicarlos al público.


En Buildbox no se codifica y se enfoca en los juegos arcade

People also ask :

Can I use BuildBox for free? ▼

Is BuildBox good for making games? ▲

Buildbox is very good for mobile game developers who want to create nice casual and arcade games in minutes, But for advanced developers the tools can be very limited, I believe BuildBox 3 will fix most of this problems.

 Product Hunt
<https://www.producthunt.com/products/reviews>

Buildbox Customer Reviews 2025 | Product Hunt

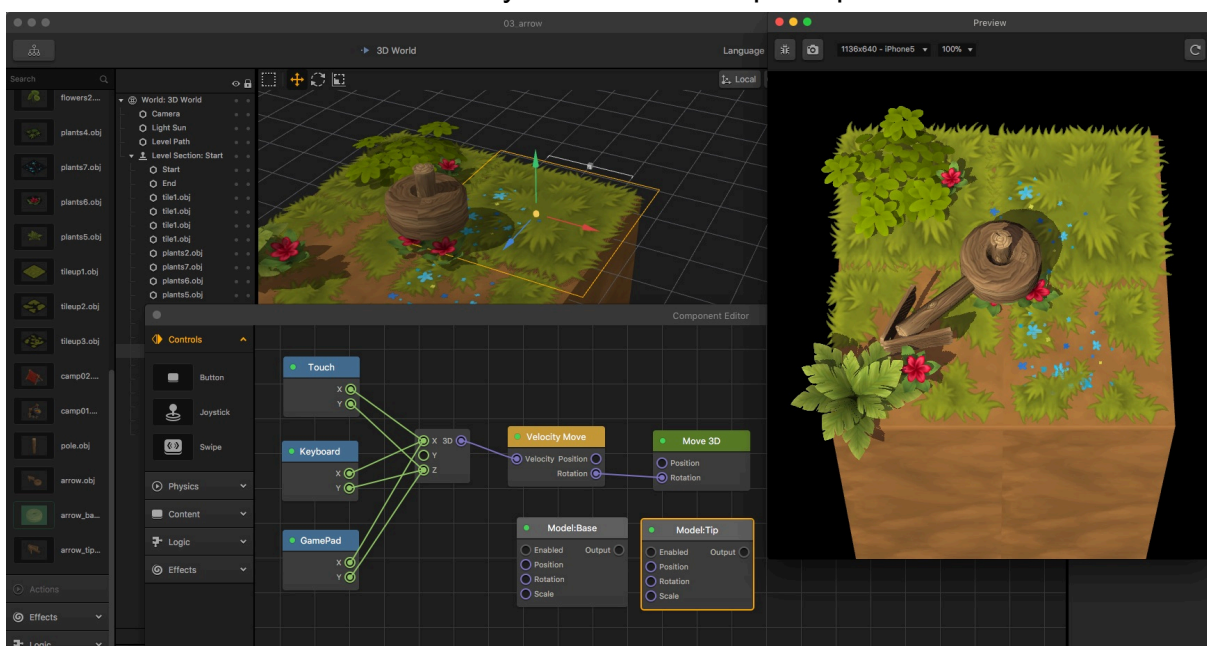
Is there a free 3D game maker without coding? ▼

What games were made with BuildBox? ▼

Can you make money from BuildBox? ▲

Whether you're a beginner or an experienced game developer, **you can make money using Buildbox**. Here are five ways to get started! Ads: You can integrate advertisements into your games and earn money through impressions or clicks on the ads. With Buildbox's built-in monetization system, Adbox, this is easy to do. Feb 24, 2023

El software funciona como blender y con conectores para que este funcione.



Unreal Engine es muy parecido a Unity, ya que los dos son multiplataforma, al igual que con los dos se codifica en C++ al igual que los dos son para juegos de gráficos.

Y al final esta Clickteam, este siendo completamente gratis en la publicación de juegos y usa HTML5 para codificar, este software es famoso por crear la versión móvil de los juegos de FNaF, es sencillo y su enfoque son los juegos con una visualización 2D.