

BIRD

Sergio Guzmán

Wilmin José

Félix Artiles

DESCRIPCIÓN DEL VIDEOJUEGO

- Es un videojuego 2D de mundo infinito, su funcionamiento consiste en mantener volando a un pequeño pájaro pixelado y en tratar de superar obstáculos para así conseguir puntuaciones al atravesar los obstáculos, requiriendo de una gran concentración y habilidad.

MOTIVACIÓN

- Como inspiración nos basamos en el famoso videojuego vietnamita “Flappy Bird” y otros arcades similares, pero agregando una temática exótica como incluir aves nacionales de diferentes países y en peligro de extinción, además de agregando enemigos para mayor dificultad.

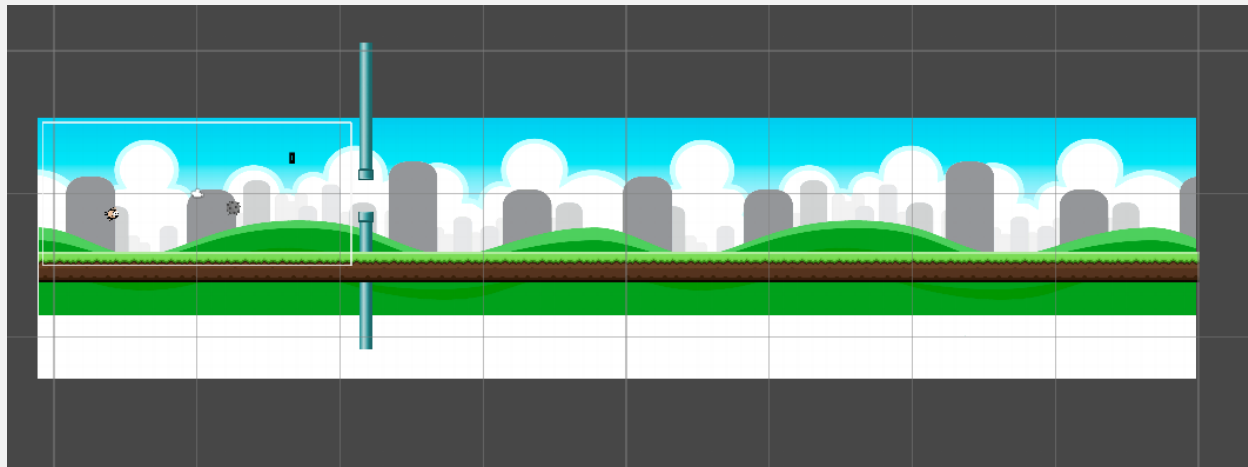
OBJETIVO GENERAL

- Crear un Flappy Bird parecido al original, pero con ciertos cambios que hagan que el videojuego no sea tan estresante como el original, agregando diferentes escenarios, sonidos y otras cosas más.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

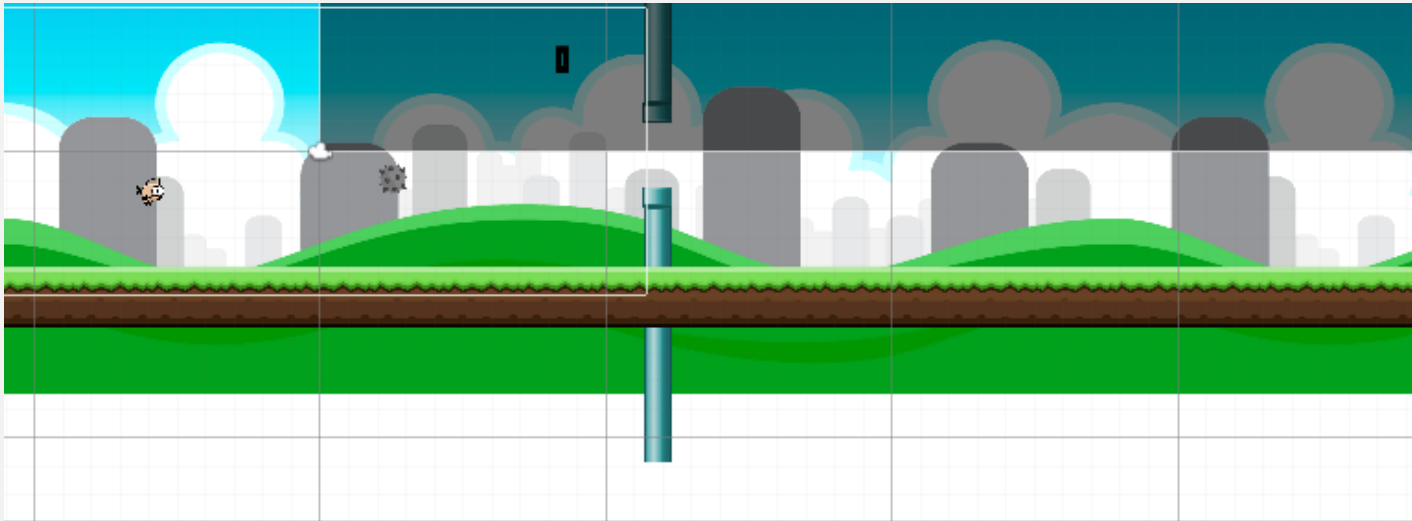
- Crear un ambiente en el que los usuarios puedan botar el estrés y competir con sus amigos de forma divertida y variada.
- Atraer a jugadores infantiles para desarrollar su capacidad de reacción.

PROTOTIPOS



- Diseño parecido al original del videojuego Flappy Bird, con un contador de los obstáculos pasados.

PROTOTIPOS



- En este diseño se agregan obstáculos que se generan a medida que el jugador avanza, para añadirle mas dificultad al juego.

PERFILES DE USUARIOS

- Debido a su fácil jugabilidad, se tiene en consideración que los jugadores sean mayores a 5 años. Ya que solo se le debe de dar clicks para mover al personaje y pasar los obstáculos, no se necesita de gran capacidad para maniobrarlo.
- Usuarios que desean pasar un tiempo de ocio y entretenimiento sin necesidad de forzarse de manera competitiva.

USABILIDAD

- La pantalla de inicio posee 2 botones, uno llamado “Jugar” para poder seleccionar los niveles a jugar, y otro llamado “Opciones” para manejar el volumen y brillo de pantalla.
- En el juego se visualiza la puntuación del jugador en el recorrido.
- Al morir se presenta una opción para reiniciar nivel.

VERSIONES DE LA APLICACIÓN

- ✓ Versión Alpha: Incluye un solo nivel y personaje. Es un diseño básico del clásico Flappy Bird.
- ✓ Versión 1.0: Incluye un segundo nivel en el cual se agregan enemigos que spawnen aleatoriamente y son peligrosos para la vida del jugador. Sigue teniendo un solo personaje y el mismo diseño de la versión Alpha.
- ✓ Versión 1.1: Se incluye menú de opciones con posibilidades de manejar volumen y brillo de la pantalla. Además de, poder seleccionar entre los distintos niveles que se encuentran desarrollados.
- ✓ Versión 1.2: Se incluye un 3er mundo.

REQUISITOS DE LA INSTALACIÓN

- RAM 256MB
- 1.0 gb de almacenamiento
- Plataforma PC

INSTRUCCIONES DE USO

- Dando clicks con el mouse se eleva el persona para que de pequeños “saltos”.
- Se debe cruzar todos los tubos que se encuentren en el camino. Si hace contacto con cualquiera de estos el jugador muere y se reinicia el nivel.
- Al presionar la tecla “ESC” se abre el menú de opciones donde se puede manejar el volumen y el brillo de la pantalla.

PROYECCIÓN A FUTURO

- Esperamos ir añadiendo niveles dependiendo de cómo le vaya al juego en su primer año de lanzamiento. Para esto tenemos otra saga del videojuego llamada Flappy Fish con una temática igual, pero con un aspecto diferente a los dos anteriores.
- Se prevé el desarrollo del videojuego para móviles en los próximos meses a su lanzamiento.

PRESUPUESTO

- Se tardó un tiempo estimado de 3 semanas para la realización del juego, donde se invirtió el valor de US \$2,500 para su creación, donde se les pagó a dos programadores el valor de \$700 US a cada uno, \$500 US en diseño, \$100 US para subir el juego a la playStore y \$500 en publicidad.

ANÁLISIS DE MERCADO

- La idea de la era digital es que todas las personas estén conectadas y tenga sus propios dispositivos, ya que la gran mayoría los niños de 4 años en adelante tienen acceso a un dispositivo móvil/ PC/ Laptop llamara la atención de los padres para motivar a sus niños de recrearse con videojuegos, con BIRD pueden desarrollar su sentido de reacción y sus habilidades móviles.

VIABILIDAD

- Debido a que la mayoría de la población posee dispositivos móviles o laptops/pcs, tendrá un gran mercado, agregando que, este juego sirve para relajar la mente y tener un momento de ocio, las personas no necesitan disponer de un gran tiempo para jugarlo y pasar un buen rato. Muchas personas lo tendrán en cuenta para pasar algunos minutos de entretenimiento.