Práctica pitch de elevador

Hola mi nombre es Héctor Didier miembro de Panda Studios, una desarrolladora juegos independientes

Actualmente nos encontramos desarrollando juego de corte hiper-casual con el objetivo de llegar a la mayor cantidad de personas posibles, la mecánica de nuestro juego es llegar lo mas lejos posible mientras el jugador esquiva obstáculos cada ves más rápidos y con patrones diferentes, lo destacable de nuestro juego es que el jugador se moverá con su celular, sin uso de botones o joysticks, solamente con el giroscopio, lo que añade un mayor grado de dificultad y de reto.

El juego fue realizado con Unity Engine por las facilidades que otorga en juegos 2D y en este momento nos encontramos en fase de pruebas internas, por lo que ya tenemos un gran avance en el proyecto.

Como desarrolladores estamos muy interesados en recibir todo el feedback posible para que nuestro juego cumpla con las expectativas y éxito esperado, y quien mejor que usted que tiene muchos años de experiencia dentro de la industria.

Si es de su interés nuestro proyecto lo invitamos a entrar a nuestras pruebas internas en las que podrá dejar sus comentarios y observaciones, le aseguro que nos serán de mucha utilidad.