

E



M I L K T H O S E !

MECÁNICA DE JUEGO

JESÚS FERMÍN VILLAR RAMÍREZ

DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES



TABLA CONTENIDOS

03 Introducción

04 Mecánica de juego

TÍTULO: MECÁNICA “MILK THOSE!”

AUTOR: JESÚS FERMÍN VILLAR RAMÍREZ

ASIGNATURA: DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

DOCENTE: ÁNGEL RODRÍGUEZ BALLESTEROS

GRADO: DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, ESNE

FECHA: ENERO 2019

FOTOGRAFÍA DE PORTADA: Fuente: <https://www.pexels.com/photo/milking-cow-1436130/>

INTRODUC- CIÓN

Este documento corresponde a la documentación de la mecánica de juego de “Milk those”, entrega final de la asignatura “Desarrollo para Dispositivos Móviles” impartida por Ángel Rodríguez Ballesteros en ESNE.

En dicho documento se explica la mecánica de juego y se adjuntan algunas screenshots del juego.

En Madrid, enero de 2019

**Jesús Fermín Villar Ramírez
Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

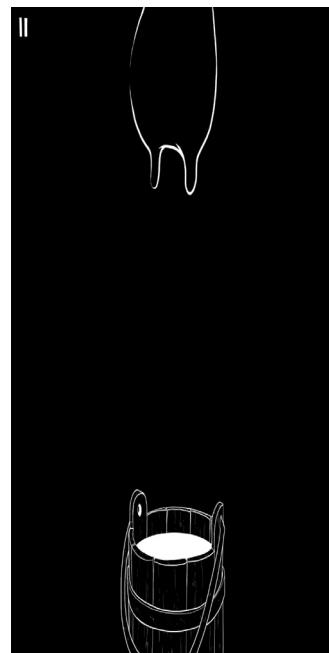
MECÁNICA DE JUEGO

En “Milk those!” tenemos que ordeñar, a contrarreloj, la mayor cantidad posible de leche.

Para ello, el jugador tendrá que pulsar alternamente las dos ubres del animal para ir sacando la leche que irá cayendo en el cubo. Al finalizar el tiempo de juego, una pantalla mostrará cuánto ha rellenado el jugador, distinguiéndose entre ninguna, una, dos o incluso tres botellas de leche. Durante la partida el jugador puede parar la partida gracias al botón de pausa.



Menú principal. En el menú principal al jugador se le presentan dos opciones: jugar -que le conducirá a la partida- e instrucciones -que le mostrará un breve texto con las indicaciones de cómo jugar-.



Pantalla de juego. El jugador tendrá que centrar su actividad en la parte superior de la pantalla, donde se sitúan las ubres y el botón de pausa.



Pantalla de pausa. El juego se detiene hasta que el jugador vuelve a pulsar en la pantalla.



Pantalla final. Al jugador se le presenta la posibilidad de volver a jugar o de salir de la aplicación a la vez que se le muestra la puntuación conseguida por medio de una cantidad de botellas de leche.

E
=