

2016

RERUM GAMES

John Electric

Presenta:

Animalitos

Pequeña descripción:

Libera la diversión que contienen las burbujas en tu pantalla.

Los animales te necesita

¡Libératelos ahora!

Idioma: Español /Ingles

Pantallas:

Pantalla 1 (Presentación)

Rerum Games: fondo blanco letras azules y con John Electric (es mi apodo), en letras color oro, de tamaño reducido tal como lo se muestra en este documento al inicio.

Las palabras Rerum Games aparecerán poco a poco al mismo tiempo, y las palabras John Electric saldrán al mismo tiempo de la derecha de la pantalla y se detendrán justo debajo de Rerum Games.

Todo esto debe suceder en unos 3 segundos o menos.

Pantalla 2 (Pantalla principal)

Animalitos

Con un fondo de naturaleza verde, burbujas y algunos animales

Botón de configuración, parte superior derecha

Botón de logros, parte inferior derecha

Botón de jugar en el centro

Pantalla 3(sí, se presionar logros)

Aquí salgan los animales en peligro de extinción, una breve historia del animal, foto HD del animal, cuantos hay en el mundo y cómo se están cuidando.

También deben aparecer los puntos del jugador

Pantalla 4 (Sí, se presiona configuración)

- música on/off

- volumen (música de fondo debe ser suave “cuando se esté jugando”)

- Sonido de animales on/off

- cañón on/off (si se desactiva el cañón entonces se puede estallar las burbujas con los dedos)

- Control del dificultad del juego (fácil - normal - difícil), aquí lo que se modificara es la velocidad del juego.

- Nuevo juego (este botón borra todo el contenido del jugador)

- menú principal (para retornar a la pantalla principal)

Pantalla 5 (sí, se presionar jugar)

Describiré el juego: Este es un juego para todas las edades, pero especialmente para niños.

Desde ahora en adelante voy a usar la palabra “animalitos” porque quiero dar a entender que deben ser amigables, adorables, bonitos, etc.

(Sugiero ver Mi [Pequeño Pony](#) de 1984)

El juego trata de animalitos que están atrapados en burbujas "trasparentes" y se debe poder ver el animalito que está adentro de la burbuja

(Yo quisiera que estuvieran en movimiento dentro de la burbuja, si no es muy complicado, un movimiento sencillo, tal vez de mover las patitas)

Entonces al comenzar el juego animales de "una clase" serán liberados en cerrados en burbujas; en toda la pantalla.

Las burbujas deben moverse continuamente y aleatoriamente (rebotando) en la pantalla.

El jugador tendrá como objetivo liberar los animalitos.

Para ello contará con un botón (lado izquierdo de la pantalla) que se moverá de manera angular (de 0 a 90 grados) y disparará para liberar los animalitos.

Abra otro botón a la derecha de la pantalla que será el de disparo. Cuando se dispare debe haber un sonido agradable y no muy fuerte.

Cuando un animalito es liberado, debe hacer el sonido que le corresponde a lo que es; por ejemplo si es una vaca, sonido de vaca y si es un lobo sonido de lobo, en el caso de una tortuga, no tendrá sonido.

Cuando se liberen deberán caer hacia abajo a la parte inferior de la pantalla suavemente y saldrán estrellitas pequeñas de él al caer; caerá en una nube y desaparecerán, y el jugador recibirá puntos.


La nube siempre estará presente en cada nivel en todo el ancho de la pantalla.

Pero no debe ser muy alta, solo lo necesario para dar a entender que los animalitos no se lastiman al caer.

Hay que asignar puntos a cada animalito.

El jugador tendrá un tiempo límite (hay que definirlo según la experiencia) para liberar todos los animalitos, si los libera todos pasará al próximo nivel.


Sino deberá comenzar de nuevo.

Al terminar una partida deberá aparecer un botón 

- Continuar (continúa al próximo nivel)

- Repetir (repite el nivel)

- Salir

Si, se presiona atrás en el teléfono (El juego se pone en pausa) 

Aparecerá el botón

- reanudar partida
- Menú principal
- Configuración

El siguiente nivel será con animalitos de otro tipo, por ejemplo salvajes: elefante, león, llama y debe aparecer un fondo de pantalla similar a su hábitat.

Cuando sea posible aparecerá un animal en **peligro de extinción**; este animal no será de requisito para subir de nivel; pero si serán coleccionables (pantalla logros).

Tendrán más puntos y serán más difíciles de liberar.

Estos animales no pueden aparecer en todos los niveles, por ejemplo en los de granja, por razones obvias.

Se usaran animales repetidos en cada nivel para que tener más niveles y hacer una distribución más equitativa.

Tendremos una expectativa de 50 niveles(o más) y unos 20 animales por nivel (este número se definirá con la experticia, porque la pantalla debe verse agradable), y entre más se suba el nivel más rápido debe ir el juego.

En la siguiente tabla podemos ver que tenemos más de 4 mil mamíferos. He tachado los que no irán, tal vez unas ranitas serán aceptables.

Si tenemos 500 animales y 50 niveles tendríamos 10 animales por nivel.

Espero sus comentarios.

Desearía que empezáramos con animales en esta secuencia:

- Domésticos
- Granja
- Selva
- Marinos
- Antárticos
- Modo Zoo(combinación aleatoria de animales)

Mamíferos	4,381
Aves	9,271
Reptiles	8,238
Ranas y sapos	4,780
Peces	27,977
Ciempies y milpies	15,200
Arañas y alacranes	92,909
Insectos	915,350
Cangrejos y camarones	44,920
Estrellas y erizos	7,000
Caracoles, almejas y pulpos	93,195
Olmitos y gusanos marinos	16,500
Rotíferos	1,800
Gusanos planos	20,000
Medusas y corales	10,000
Esponjas	5,500

Plataformas

De prioridad para Android y como segunda plataforma Windows Phone.

Gráficos

Se espera unos gráficos similares a los que usa la compañía [Big Fish Games](#).

Propiedad Intelectual: Juan F. Flores H.

Solo es una referencia, para ver los colores que ellos utilizan, colores intensos.

Recaudación: 

El juego será gratuito, y venderá publicidad.

Solo si el usuario quiere puede pagar \$0.99 para quitarla.

Observaciones:

Esto es lo básico del juego, espero sus sugerencias para mejorar la experiencia del usuario.

Sé que podemos poner el cañón en el centro, pero es algo que quiero ver funcionándolo para tomar la decisión.