



Sistemas de juego:

- Android: sera la primera consola que tendra el juego.
- IOS: En los próximos 6 meses estará disponible.

Público Objetivo:

- Nuestro público objetivo son mujeres entre las edades 16 a 30.



Fechas Estimadas de lanzamiento:

- 15/06/2018 – Android
- 23/11/2018 – IOS



Arte:

El arte se desarrolla pensando en el publico objetivo, y en el gusto de las mujeres de tener varias posibilidades de vestimenta.





Mecánicas y flujo de juego:

El juego es para móviles con el enfoque de que sea una mecánica sencilla, para que cualquiera lo pueda jugar en cualquier momento permitiendo que sea un juego para todo tipo de jugadores, tanto jugadores comunes como casuales.

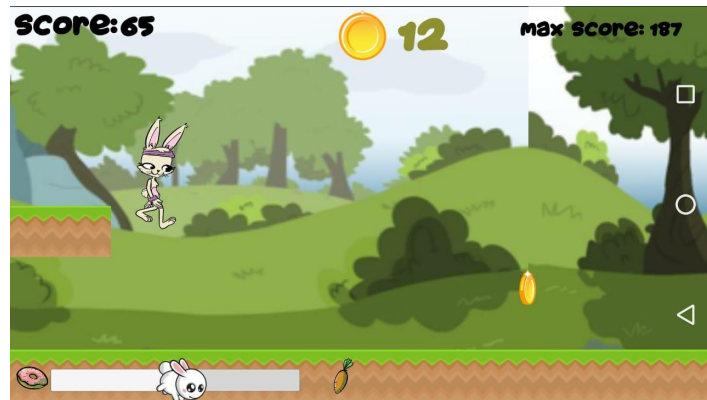
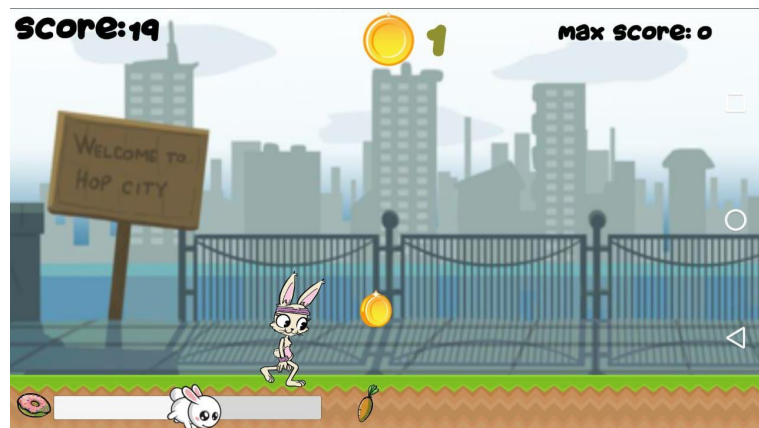
La mecánica de control del personaje es muy simple solo deben hacerle un toque a la pantalla para que el personaje salte, si controlan los saltos y miden la velocidad van a poder jugar un tiempo indefinido siendo el juego infinito si tienen la capacidad de mantenerse vivos sin caer. Aunque para que no fuera un simple juego de evitar caer le incorporamos una mecánica de balance.



Entonces el jugador debe controlar lo que come mientras va corriendo, tratando de mantener el balance entre la comida saludable y la comida chatarra.

Utilizando una barra que se puede ver en el tiempo de juego en la parte inferior izquierda, le mostramos al jugador como va en ese balance. A su vez si come muchas donas se engordará y sera muy lento para seguir en el juego por ese motivo la cámara del juego absorbería al jugador haciéndolo perder la ronda.

De esta manera lo que tratábamos de expresar era una buena salud alimenticia.



Sonido:

El audio se oriento a que fuera algo muy alegre, buscando que los jugadores tuvieran un buen rato mientras juegan. La música se tiene en un loop largo para evitar que se sienta fastidiosa. Buscando al mismo tiempo que fuera disfrutable.