



Simón "El Bobito"

Reto
PASTELERO

SINOPSIS

Simón; un niño con una gran imaginación y muchas ganas de un delicioso pastel de los que hace el pastelero del pueblo, decide ir a comprar uno, en su inocencia se olvida que debe pagar 3 cuartillos (monedas) para obtener su delicioso pastel.

Reto el Pastelero a él buen Simoncito y dijo:

- Llevaras los pasteles a los clientes
y te daré los cuartillos con que has de pagar,
compraras el pastel más grande de todos,
que ni tu boca podrá devorar.

Sera Simón capaz de cumplir el reto?

Con que obstáculos se encontrara Simón en el camino?

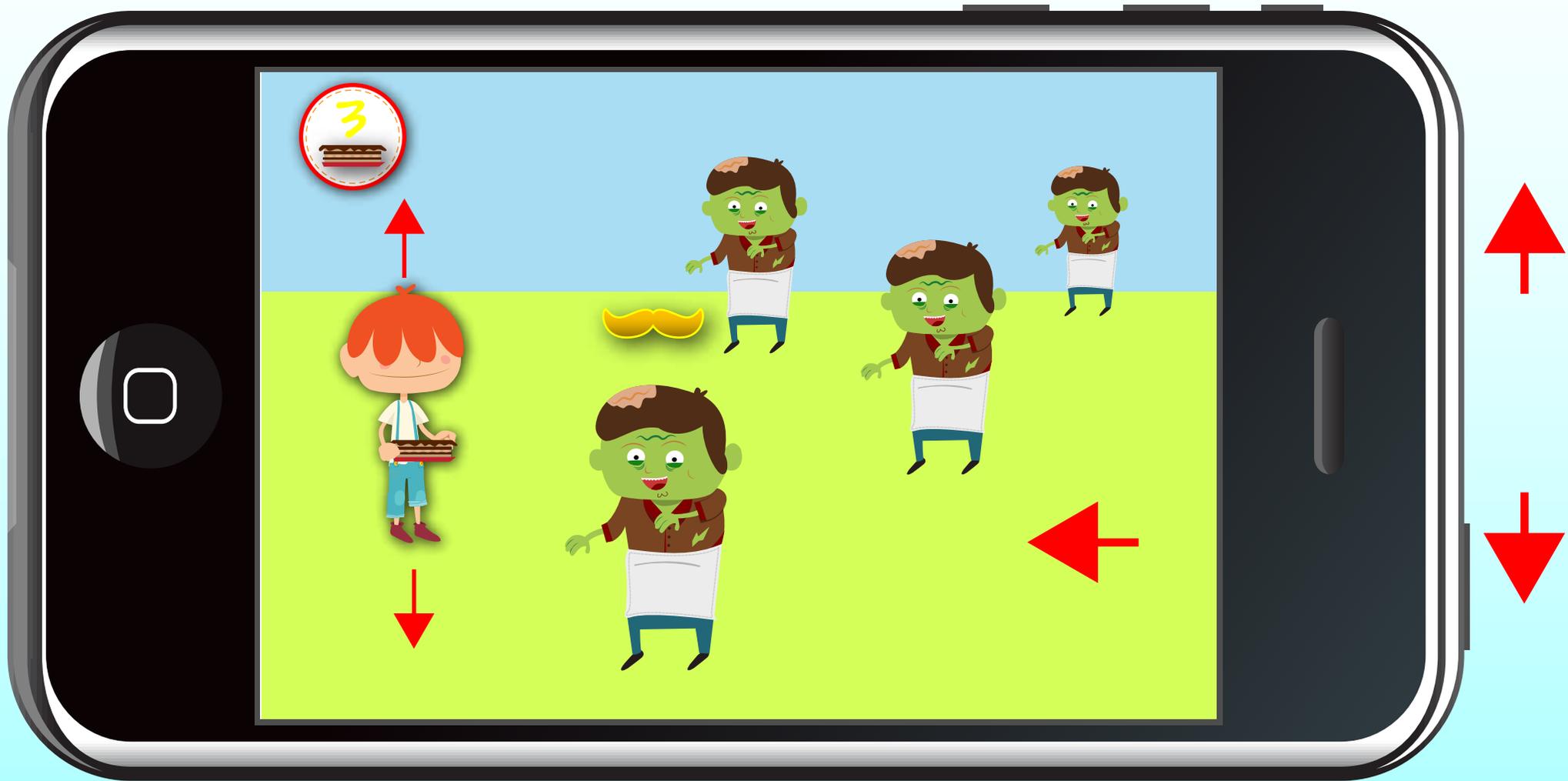
Averígualo !!

CARACTERÍSTICAS

- La imaginación de Simón crea escenarios irreales, en este caso un campo lleno de ZOMBIES, que le impiden llegar a los clientes.
- Acciones divertidas, como poder tirar pasteles a los Zombies.
- El campo tiene un medidor de pasteles, y un bono (BIGOTE), que ayudaran a Simón a llegar con los 3 pasteles a los clientes.



MECÁNICAS



MECÁNICAS

- Simón solo se mueve de arriba - abajo según el eje del dispositivo (acelerómetro), esquivando los diferentes obstáculos del campo (zombies), mientras el fondo se mueve de derecha a izquierda, del punto de partida hacia el punto de llegada (Los Clientes).
- Se llega a los clientes cuando aparece en pantalla la casa de "Don Lucho".
- Para derribar un zombie lo tocas con el dedo y le lanzas un pastel.
- El bono (Bigote) te devuelve la cantidad de pasteles que te gastes matando los zombies, este se obtiene pasando encima de él.
- Solo se logra el objetivo completo, llegando a donde los clientes con los 3 pasteles, que suman la cantidad de cuartillos que Simón necesita para el pastel más grande.
- Dependiendo de la cantidad de pasteles con los que se llegue a la meta, Simón obtendrá una cantidad proporcional de cuartillos.
- Si Simón es tocado por un zombie, pierde y le toca empezar de nuevo.

INTEGRACIÓN DE MEDIOS

Con el fin de integrar la serie de libros interactivos, de los cuentos pintados de Rafael Pombo, con los videojuegos, encontraremos en el video juego la misma estructura gramatical utilizada por Rafael; para los textos que explican el reto al jugador, además de ofrecer dentro del video juego de una manera corta y dinámica, un pequeño espacio para que el niño lea y relacione el videojuego con el cuento.

De igual manera se crearán pequeñas animaciones entre los niveles del juego que inviten al niño a ver el libro interactivo, dando clic en el link que lo lleva a este y viceversa.

Ejemplo:

Reto el Pastelero a él buen Simoncito y dijo:

- Llevaras los pasteles a los clientes
y te daré los cuartillos con que has de pagar,
compraras el pastel más grande de todos,
que ni tu boca podrá devorar.

Video Juego

Simón "El Bobito" Reto PASTELERO

Grupo de Investigación y Desarrollo

D.A.V.I.D

