



SERGIO BENÍTEZ | PITCH DOCUMENT

“ ES EN EL **JUEGO** Y SÓLO EN EL JUEGO QUE EL NIÑO O EL ADULTO COMO INDIVIDUOS SON CAPACES DE SER **CREATIVOS** Y DE USAR EL TOTAL DE SU **PERSONALIDAD**, Y SÓLO AL SER CREATIVO EL INDIVIDUO SE DESCUBRE A SÍ MISMO ”

DONALD WOODS WINNICOTT

“ PONER PATENTES A LICENCIAS SOBRE EL **SOFTWARE** ES COMO PONER PATENTES SOBRE RECETAS CULINARIAS. NADIE PODRIA COMER AL MENOS QUE PAGARA POR LA LICENCIA DE DICHA RECETA ”

RICHARD STALLMAN



CASUAL GAMES
ASSOCIATION

CASUAL GAMES

DESARROLLADOS PARA UN PÚBLICO GENERAL, LOS CASUAL GAMES SE CARACTERIZAN POR SER VIDEOJUEGOS DIVERTIDOS Y DE FÁCIL APRENDIZAJE.



TAMAÑO

MÁS DE **200 MILLONES** DE PERSONAS A NIVEL MUNDIAL JUEGAN CASUAL GAMES A TRAVÉS DE INTERNET.

2010. LA INDUSTRIA DE CASUAL GAMES A NIVEL MUNDIAL REPRESENTO **6,00 MIL MILLONES** DE INGRESOS EN DIFERENTES PLATAFORMAS.





COSTOS

PRESUPUESTO PARA CASUAL GAMES
DESCARGADOS DESDE INTERNET :
RANGO: 100,000 – 200,000 USD

PRESUPUESTO PARA CASUAL GAMES SOBRE
REDES SOCIALES:
RANGO: 50,000 – 400,000 USD





BAMBOO PANDAMONIUM

OBJETIVO

PROFUNDIZAR EL ASPECTO **ARTÍSTICO** DE UN PROCESO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CARACTERIZADO POR EL USO DE **SOFTWARE LIBRE** Y HERRAMIENTAS CON LICENCIA **GRATUITA**.



HERRAMIENTAS DE DESARROLLO



MODELADO 3D, MOTOR DE VIDEOJUEGOS, ILUSTRACIÓN VECTORIAL



MODELADO 3D, MOTOR DE VIDEOJUEGOS, ILUSTRACIÓN VECTORIAL



ARTE 3D

PERSONAJES

BAMBÚS

BLENDER



ADO 3D, MOTOR DE VIDEOJUEGOS, ILUSTRACIÓN VEC



SCRIPTING

INTERFAZ

MENÚS

UNITY 3D



MODELADO 3D, MOTOR DE VIDEOJUEGOS, ILUSTRACIÓN VECTORIAL



ARTE 2D

ESCENARIOS

PROPS

INKSCAPE



HISTORIA

LA RELACIÓN ENTRE EL **OSO PANDA** Y EL **BAMBÚ** ES NETAMENTE **ALIMENTICIA**. SIN EMBARGO, PROFUNDIZAR ESTA RELACIÓN EN TÉRMINOS DE CÓMO EL PANDA OBTIENE SU ALIMENTO PERMITE ABSTRAER UNA INTERACCIÓN A TRAVÉS DE **CORTES**.



POR TAL MOTIVO, LA HISTORIA DE BAMBOO PANDAMONIUM SE ESCRIBE EN LA NECESIDAD DE UN OSO PANDA PARA CONSEGUIR SU ALIMENTO, A TRAVÉS DE LA EJECUCIÓN DE CORTES BAJO LA SIGUIENTE PREMISA: **UNA MAYOR CANTIDAD DE CORTES SIGNIFICARÁ MÁS COMIDA PARA EL OSO.**





GAMEPLAY

EL JUEGO CONSISTE EN LA INTERPRETACIÓN DE LOS **GESTOS** REALIZADOS CON EL ARRASTRE DEL **RATÓN** Y DEFINIRLOS COMO MOVIMIENTOS QUE EJECUTAN **CORTES** SOBRE PALOS DE BAMBÚ. PARA ELLO EL JUEGO PRESENTARÁ **DOS MODALIDADES**.



MODO ARCADE



MODO IRA





EN ESTA MODALIDAD EL JUGADOR DEBERÁ REALIZAR CORTES SOBRE **PEDAZOS DE BAMÚ** QUE SON ARROJADOS DE MANERA **ALEATORIA** SOBRE LA INTERFAZ DE USUARIO.



EN ESTA MODALIDAD EL
JUGADOR DEBERÁ
REALIZAR **EL MAYOR
NÚMERO DE CORTES**
SOBRE **UN PALO LARGO DE
BAMBÚ** QUE IRÁ CAYENDO
DESPUES DE REALIZAR EL
PRIMER CORTE.





PLATAFORMAS



Unity web player

Install now

INTERÉS EN DESARROLLAR EL VIDEOJUEGO
PARA **ANDROID**.



BAMBOO



PANDAMONIUM

GRACIAS