



EL COSMONAUTA

Game Treatment realizado por:

- Alegre, Federico.
- Basile, Máximo.
- Ferraro, Nicolás
- Menta Bullrich, Gregorio
- Saldeño, Nicolás

CONTENIDOS

PREMISA	1
HISTORIA	1
SETTING	3
PERSONAJES	5
MECÁNICAS	6
PUZZLES	9
SISTEMA DE REFUERZOS	11
DIRECCIÓN DE ARTE	12
DINÁMICAS NÚCLEO	12
MOTIVACIÓN DEL JUGADOR	13
PÚBLICO OBJETIVO	14
GÉNERO	14
LICENCIA	14
PRESUPUESTO	14
COMPETENCIA	15
PLATAFORMAS	15
META DE CALIFICACIÓN	15
MOTOR GRÁFICO	16
EQUIPO DE DESARROLLO	17

PREMISA

El Cosmonauta es un shooter RPG en tercera persona de mundo semi-abierto. Maximus, un entusiasta de videojuegos, se ve envuelto en una aventura épica cuando, tras participar en un evento de su juego favorito, despierta como una unidad soldado en el planeta Davarion, embarcándolo en una búsqueda para encontrar las misteriosas cámaras llamadas "Entendimientos", mientras descubre la verdad detrás de la guerra entre Davarion y su planeta, Goliandor, y lucha por detener la destrucción de ambos mundos.

HISTORIA

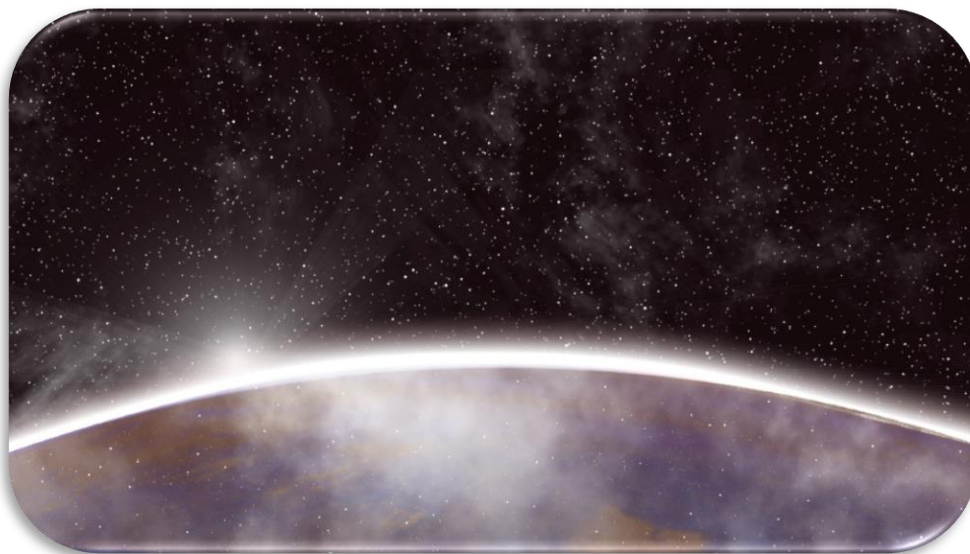
Maximus, un teogonita del planeta Goliandor, recibe la noticia de que la compañía desarrolladora de su saga de videojuegos favorita, Genesis, organizará un evento masivo por la salida de la última entrega, el Genesis Revelations. Emocionado, se apura hacia su casa, pero en su camino tropieza con La Sacerdotisa Delfina, que le ofrece una lectura del futuro. Maximus acepta, y en la visión se ve un péndulo que no cesa de oscilar. La Sacerdotisa le obsequia un anillo de plata sin ninguna inscripción y le dice que se marche. Ya en casa, tiene una fuerte discusión con su padre, el cual no aprueba el gusto de este por los videojuegos. Una semana más tarde, Maximus acude al evento y es conducido a la estación de juego Ludopath.

Ahora como unidad soldado del juego, despierta en una base militar espacial en un planeta llamado Davarion, regentado por el Imperio Conati. En una patrulla en solitario, Maximus recibe una señal desconocida y la investiga, encontrándose con una cueva marina subterránea que guardaba una cámara oculta de avanzado diseño. Supera las pruebas de la cámara y descubre una pequeña tabla con símbolos desconocidos. Al tocarla, una caótica secuencia de imágenes aparece. Ahora su arma está hecha de agua y su armadura está adornada con un enigmático símbolo. Luego de perseguir una figura misteriosa, llega a una aldea donde conoce a Astreé, la cual reconoce el símbolo en la armadura. Ella le explica su significado, su relación con un grupo misterioso conocido como "Ménados", los veneradores de algo llamado "Sustancia" y la existencia de ciertas cámaras conicidad como "Entedimientos". Ambos deciden hacer equipo e ir en busca de una cámara que Astreé tiene localizada.

Llegan a la región de Amazonia, donde conocen a Alcipe. Para acceder a la cámara, deben atravesar un complejo custodiado por Schopen. Después de enfrentarse a él, logran entrar en la cámara, donde Maximus recibe nuevos poderes de madera y visiones reveladoras. El grupo se separa y Maximus es convocado a la base del desierto Atreida para transportar un valioso cargamento. En el camino, la caravana es asaltada por los Pastoria y su líder, Alción, y Maximus es secuestrado. Negocia su liberación a cambio de obtener una gema valiosa de una ciudad enterrada en las dunas del desierto. Al llegar, se da cuenta de que toda la ciudad es un Entendimiento que debe superar. Al completar la prueba, obtiene el poder de la Tierra y se le revela la ubicación de las otras cuatro cámaras: la del Fuego, ubicada en una zona industrial bajo un mar de magma en Hefesia, donde deberá enfrentar al general Argos; la del Hielo, en el punto más meridional del planeta, cerca del laboratorio del científico Quasarin; la del Aire, en las alturas de una cadena de montañas protegida por los Centinelas; y la del Rayo, en una isla tropical



tormentosa, hogar de los Bacanalius. Regresa con los Pastoria, quienes intentan asesinarlo, pero son detenidos por Alcipe y Astreé. Ahora los tres se unen para buscar las cámaras restantes. Durante el viaje, Maximus, con la ayuda de las visiones y su conexión cada vez más profunda con la Sustancia, descubre la verdadera razón detrás de la guerra: el abuso del espíritu de Goliandor y su inminente destrucción, así como el plan de invasión y colonización de Davarion por parte de los poderosos.



Mientras tanto, en Goliandor, detectan actividad inusual en la estación de Maximus, por lo que proceden a desconectarlo sin éxito: la conexión con la Sustancia trasladó su espíritu a través del LudoPath a su unidad soldado, dejando su cuerpo. Buscado por las otras unidades soldados, se dirige a la ciudad de Micromegas junto a Astreé y Alcipe para aliarse al gobierno del Imperio Conati, pero son capturados y llevados a una base militar.

Logran escapar y roban un transporte para dirigirse a Micromegas, donde presencian la ofensiva total lanzada por Goliandor contra el Imperio Conati. Al llegar a la ciudad, son recibidos por el gobierno y arrestados, pero pronto son liberados después de que el Regente Conati, Spino, percibe la conexión de Maximus con la Sustancia. En ese lugar, idean un plan para acabar con el ejército enemigo, y la única forma de lograrlo es dirigirse hacia el complejo del Ludopath, una fortaleza gigante ubicada entre los dos planetas, y revertir la energía que emana de él para que impacte en la superficie de Goliandor.

Maximus, Astreé y Alcipe se dirigen hacia el Ludopath. Tras un intenso combate con las fuerzas defensoras, logran redirigir la energía, pero se dan cuenta de que no es suficiente, ya que no logra penetrar la corteza del planeta. La única opción que les queda es estrellar el Ludopath contra la superficie para romperla. Maximus se despide de Astreé y Alcipe, quienes regresan a un lugar seguro, y logra cumplir el cometido, provocando una explosión planetaria.

Maximus despierta sobre un lago, y se percató que tiene puesto el anillo de plata ahora grabado con una serpiente que devora su cola. A lo lejos, observa un combate entre figuras antropomórficas. La

Sacerdotisa Delfina aparece y le explica que aquellas figuras son seres mitológicos primitivos, partes infinitas de la consciencia y creaciones del espíritu tanto del planeta Goliandor como de los Teogonitas, sus habitantes. Le expresa, además, que la explosión en el planeta ya ha sucedido, y seguirá sucediendo, pues es un evento conocido como “El Último Acontecimiento”. Ambos se sientan y observan la batalla. Finalmente, La Sacerdotisa le presenta a Maximus la elección que debe hacer: unirse al reinicio de toda la vida en el planeta o fusionarse con él. Si decide entregar su vida al planeta, La Sacerdotisa toma su cabeza y la sumerge repetidamente en el agua, mientras Maximus se acerca lentamente a una luz brillante hasta desvanecerse por completo. Por otro lado, si elige formar parte del reinicio, se sumerge en el lago y despierta en una pradera llena de ríos, con el anillo de plata sin ningún grabado.

SETTING

La historia de “El Cosmonauta” se desarrolla en dos planetas. Ambos forman parte de la **Galaxia E1P1**:

Goliandor: el planeta origen de Maximus, hogar de los Teogonitas. Anteriormente se encontraba lleno de vida, pero la explotación continua de sus recursos deterioró tanto la biósfera como el espíritu del planeta, llenándolo de gases tóxicos y suelos rojos inhabitables, lo que obligó a los Teogonitas a utilizar todos los recursos para construir “Las Islas”.

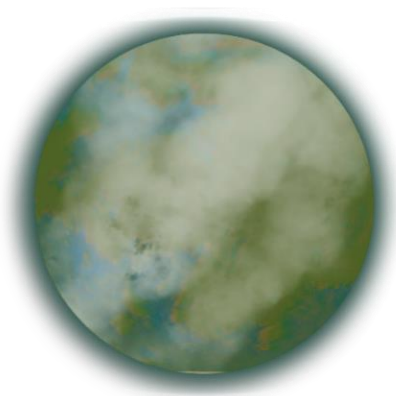
Las Islas: lugar donde viven los habitantes de Goliandor, rodeadas por un domo gigante que evita la exposición a las toxinas del planeta. Se dividen en tres:



La Isla O: donde reside la clase baja. Son viviendas de emergencia casi en su totalidad, a excepción de pequeños negocios que mantienen la economía local funcionando.

La Isla M: donde reside la clase media. Aquí se encuentran fábricas, colegios y hospitales públicos. Las personas residen en urbanizaciones básicas sin ningún lujo.

La Isla P: donde vive la clase alta. Altamente tecnológica. Centros financieros, centros comerciales, casinos, centros de salud privados y barrios de lujo.



DAVARION



GOLIANDOR

Davarion: el planeta dónde se desarrolla el conflicto, hogar de los Conati y su Imperio. Un exoplaneta fascinante y diverso que alberga una asombrosa variedad de paisajes, ecosistemas y formas de vida. La capital del Imperio, Micromegas, sirve como ciudad central de todo el planeta. Repartidas por todo el planeta se encuentran los Entendimientos.

Micromegas: la capital. Una ciudad majestuosa como un testimonio vivo de la fusión perfecta entre naturaleza, tecnología y sostenibilidad.

Entendimientos: las cámaras ocultas que albergan los poderes de los elementos. Su diseño intrincado y avanzado está pensado como puzzles para probar digno a todo aquel que quiera conocer el poder. Principalmente, se conocen 6:

Entendimiento de Agua: Protege el poder del agua. Se encuentra dentro de una cueva marina subterránea en la región de Tundralia.

Entendimiento de Madera: Protege el poder de la madera. Se encuentra en lo profundo de una región selvática conocida como Amazonia.

Entendimiento de Tierra: Protege el poder de la Tierra. Se encuentra en una ciudad enterrada por las dunas del desierto Atreida.

Entendimiento de Fuego: Protege el poder del fuego. Se localiza debajo de un mar de magma cerca de la región de Hefesia.

Entendimiento de Rayo: Protege el poder del rayo. Se localiza en una tropical isla tormentosa.

Entendimiento de Hielo: Protege el poder del hielo. Se localiza en la parte más meridional de Davarion.

Entendimiento de Aire: Protege el poder del aire. Se encuentra entre las montañas de una región oriental del planeta

LudoPath: una fortaleza gigante entre ambos planetas. Transmite una señal de energía que sirve como conexión entre los usuarios y las unidades soldados asignadas a controlar. Es por ello por lo que también es conocida como una consola.

La Sustancia: la realidad fundamental que constituye todo lo existente, siendo una entidad única y autosuficiente que se manifiesta en infinitos atributos y modos. Tener un mejor entendimiento de ella permite al usuario acceder a modos antes desconocidos, como el control elemental.

El Último Acontecimiento: el fin de los tiempos en el Planeta Goliandor. Se repite cada tanto tiempo, reiniciando toda la vida dentro del planeta, y al planeta mismo.

PERSONAJES

Maximus: teogonita entusiasta de los videojuegos y el personaje principal del juego. Noble y de buen corazón. Al principio piensa que está en un videojuego, pero su inesperado contacto con un Entendimiento lo lleva a descubrir la verdad, así que hará todo lo posible para salvar su Goliandor y detener la invasión en Davarion.

Astreé: arqueóloga Conati y experta en la historia de su planeta, ayuda a Maximus en su aventura para detener la colonización de Davarion. Decidida, pragmática e intelectual.

Alcipe: hija de Alción. Joven y rebelde, abandona a su grupo en busca de las cámaras para demostrar su valía. Pronto se uniría a Maximus y Astreé en la cruzada de salvar Davarion.

Sacerdotisa Delfina: una mujer mayor y de naturaleza misteriosa, le da a Maximus una visión de su futuro. Hacia el final de la historia, ella aparece y hace elegir a Maximus su última decisión.

Schopen: un radical que enloqueció debido a la pérdida de su hija y su esposa por la guerra. Desprecia todo lo que no sea Conati, y hará todo lo posible para recuperar lo que perdió.

Los Pastoria: grupo paramilitar que protege las dunas del desierto Atreida. Buscan el secreto enterrado bajo una ciudad perdida en las dunas.

Alción: líder de los Pastoria y padre de Alcipe. Estricto y autoritario, protegerá a su pueblo y a su hija a toda costa, incluso si debe cometer atrocidades.

Argos: dueño de una zona industrial. Obsesionado con los resultados y las armas, desarrolla un robot sumamente peligroso que pretende cambie el curso de la guerra.



Quasarin: científico que tiene su laboratorio al sur del Davarion. Experimenta de formas moralmente cuestionables con los Conati con el fin de conocer el origen de la conexión de estos con la Sustancia

Los Centinelas: grandes colosos de piedra, protectores del Entendimiento del Aire, fueron puestos ahí por los Ménados para que nadie se acerque a la cámara.

Spino: regente del Imperio Conati. Hacia el final de la trama, ayuda a Maximus a derrotar a las fuerzas de Goliandor.

Los Ménados: grupo religioso antiguo, veneradores de la Sustancia. Construyeron cámaras alrededor del planeta como pruebas para los iniciados en el camino del Entendimiento.

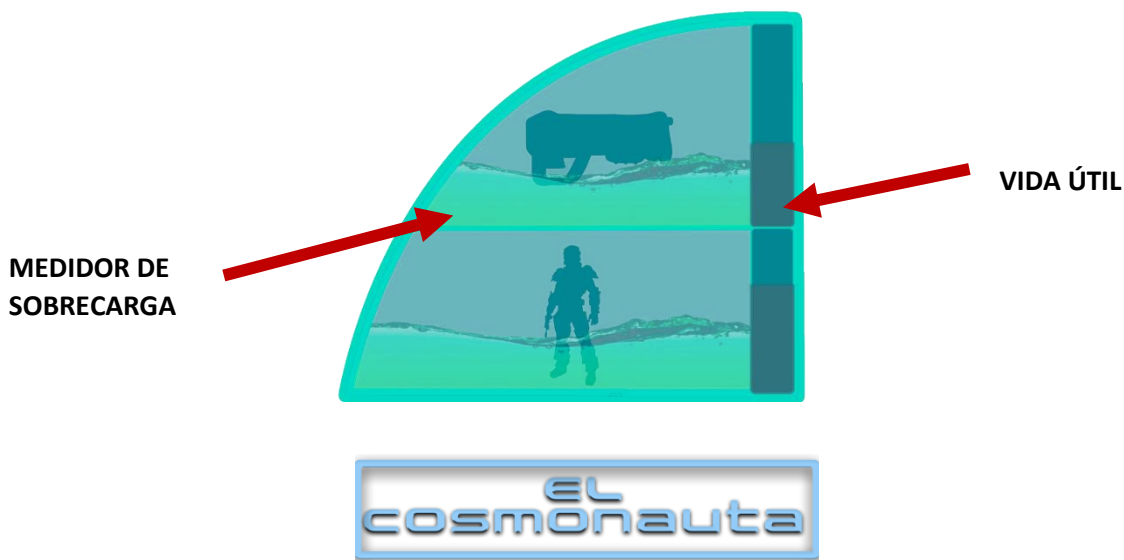
Los Bacanalius: culto de seguidores de los Ménados. Intentan reconstruir la religión de la Sustancia. Practican el arte del canibalismo.

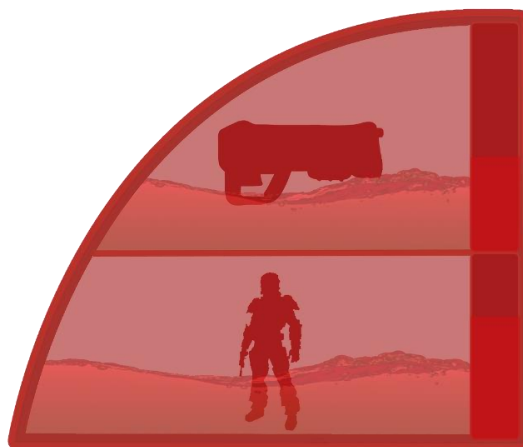
MECÁNICAS DEL JUEGO

En el Cosmonauta, existen cuatro mecánicas de juego principales que enriquecen la experiencia del jugador.

La sobrecarga, la vida útil y la reparación: se debe tener cuidado en utilizar demasiado las armas y abusar de las habilidades de la armadura, ya que todas y cada una de ellas tiene su propia vida útil, además de una sobrecarga y calentamiento.

La vida útil funciona como la vida del arma y la armadura, y se irá reduciendo progresivamente con el uso. La sobrecarga y el calentamiento, por su parte, inhabilitan al jugador a tener un disparo infinito. Al llegar al estado de sobrecarga, se debe esperar unos segundos hasta volver a utilizar el arma o la habilidad de la armadura. En caso de abusar de la sobrecarga, se llega al estado de calentamiento, inhabilitando por más tiempo el uso del equipamiento. La vida útil se puede recuperar reparando las armas, lo que costará materiales de reparación que se conseguirán mediante avances y exploraciones. En caso de que la vida útil llegue a cero, el arma se romperá para siempre.





CALENTAMIENTO

Uso de Elementos: se tendrá que aprender a utilizar las armas y las habilidades elementales que conforme progreses en el juego se desbloquearán. Cada habilidad elemental puede afectar al arma equipada, si el jugador lo desea, otorgándole nuevas características. Así mismo, cada una de estas poseen cierto punto fuerte con respecto a otra; combinando los elementos para crear tus propios combos y determinar tu estilo de juego; o un punto débil, que elimina los efectos de otros elementos.
















































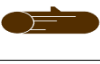















							
							
							
							
							
							
							
							

TABLA DE EFECTOS. Símbolos positivos se potencian, símbolos negativos se disminuyen, símbolos neutros no afectan entre sí significativamente.



LA ODYSSEY-22



AFECTADA POR FUEGO



AFECTADA POR RAYO



AFECTADA POR AGUA

Sistema de tiempo dinámico y su efecto en armas/armaduras: cuenta con un sistema de cambios y catástrofes climáticas, que pueden tanto perjudicar o favorecer al jugador. Estos cambios dinámicos pueden ser lluvias ácidas, tornados, entre otras. Pero se debe tener cuidado si se adentra demasiado en este vasto mundo, porque ciertos climas y catástrofes pueden estropear y cancelar el uso de tu equipamiento.

Eventos aleatorios como recompensas y castigos: se cuenta con eventos de caza recompensa, rastreando a tu víctima, y dejar su vida en tus manos ya sea vivo o muerto. La recompensa recibida varía dependiendo como entregaste a tu víctima. Luego, podrás explorar y encontrarte con distintos tipos de campamentos enemigos, los cuales puedes salir derrotado o victorioso, con la respectiva recompensa obtenida al completar el cuartel enemigo. Estos campamentos luego de ser saqueados entran en un estado de cooldown, el cual tendrás que esperar al re-supply del mismo, para poder saquear nuevamente.

PUZZLES DE LOS ENTENDIMIENTOS

Cada Entendimiento en el juego es un puzzle gigante que resolver, con distintas secciones relacionadas con el tipo de elemento que predomina en la cámara. Para resolverlos las armas y armaduras son vitales, y muchas veces, la posesión de otros elementos puede ser útil en la resolución de algunos Entendimientos. El objetivo de cada entendimiento es llegar a la tabla con inscripciones que hay al final y obtener el poder elemental correspondiente.



Puzzles de flujo de agua: manipular válvulas y engranajes para redirigir el flujo de agua hacia diferentes secciones de la cámara. Esto puede requerir abrir y cerrar compuertas, ajustar la presión del agua y resolver acertijos basados en patrones de flujo.

Puzzles de condensación: En ciertas áreas de la cámara, el jugador encuentra superficies frías donde el agua se condensa en forma de gotas. Debe utilizar su equipo para calentar o enfriar diferentes partes de la cámara y manipular la condensación del agua para activar mecanismos y avanzar.



Puzzles de corte: Bloques de madera gigantes que bloquean el camino. Se debe utilizar el arma para tallar, cortar y dar forma a la madera, creando pasajes y abriendo nuevas rutas. También se puede emplear la madera tallada como elementos móviles para activar interruptores o equilibrar estructuras. (el poder del agua puede ayudar a dar forma a la madera y hacerla más versátil)

Puzzles de incendio controlado: El jugador descubre que ciertas áreas contienen madera altamente inflamable. Puede disparar su arma para controlar y dirigir llamas, quemando la madera de manera controlada.



Puzzles de contención de agua: El jugador se enfrenta a áreas inundadas o con exceso de agua. Con su arma, puede manipular la tierra para crear canales, diques y sistemas de drenaje que controlen el flujo del agua y les permita avanzar sin ser arrastrados por las corrientes (el poder del agua puede ayudar removiendo el agua más fácilmente. El poder de la madera puede ayudar a crear caminos)

Puzzles de tierra movediza: En ciertas secciones, la tierra es inestable y se hunde bajo el peso del jugador. Debe utilizar su arma para solidificar la tierra, creando plataformas temporales y evitando hundirse. También puede hacer uso de la tierra movediza para su ventaja, desencadenando avalanchas controladas (el poder del agua lo haría hundirse más rápido. El poder de la madera le permitiría solidificar más rápido o crear plataformas)



Puzzles de iluminación: El jugador se encuentra con áreas oscuras donde debe encender fuego utilizando su arma (el poder de la madera puede ayudar creando antorchas. El aire puede expandir las llamas)

Puzzles de calor y temperatura: Se puede emplear el arma para controlar la temperatura de ciertos objetos y superficies. Esto le permite derretir hielo, solidificar sustancias líquidas o alterar la expansión y contracción de materiales, lo que a su vez les ayuda a resolver puzzles usando la física del calor.



Puzzles de conductividad: El jugador descubre que ciertos materiales son conductores de electricidad. Utilizando su arma, puede crear conexiones eléctricas entre diferentes puntos, completar circuitos y resolver puzzles basados en el flujo de corriente eléctrica (el agua es conductora de electricidad, así que puede ser de utilidad. La madera y la tierra pueden cancelar corrientes no deseadas)

Puzzles de sobrecarga: El jugador se encuentra con dispositivos que requieren una sobrecarga eléctrica para activarse. Utilizando su arma, podrá disparar rayos cargados de energía en patrones específicos para sobrecargar los sistemas.



Puzzles de deslizamiento: El jugador descubre áreas cubiertas de hielo resbaladizo. Con su arma puede derretir el hielo en puntos estratégicos para controlar el deslizamiento y la dirección del jugador (el fuego derrite con más rapidez. El aire crea corrientes gélidas para desplazarse)

Puzzles de espejos de hielo: En la cámara hay espejos o superficies reflectantes hechas de hielo. Se debe utilizar el arma para derretir y reformar partes específicas del hielo, redirigiendo los rayos de luz hacia objetivos específicos para activar mecanismos. (con el agua puede crear más hielo. El rayo y el fuego pueden servir como fuentes de luz temporales. La tierra y la madera bloquean la luz)



Puzzles de viento: Se puede utilizar el arma para generar ráfagas de viento en diferentes direcciones. Estas corrientes de aire permiten mover objetos, activar mecanismos o incluso volar a través de la cámara.

Puzzles de vórtices: El jugador puede crear vórtices de aire giratorios utilizando su arma. Estos vórtices pueden funcionar como plataformas móviles que les permiten alcanzar áreas más altas y desplazarse a través de corrientes de aire específicas.

En ambos casos, el fuego ayuda a crear más ráfagas de viento.

SISTEMA DE REFUERZOS

Recompensas: en “El Cosmonauta”, existen distintos tipos de recompensas, ya sea explorando, combatiendo o completando objetivos. Todas ellas le servirán al jugador para desenvolverse en su mundo y perderse en su propio gameplay. Entre las recompensas disponibles podemos encontrar:

- **Piezas de reparación:** para recuperar vida útil de las armas y las armaduras
- **Objetos para armas y armaduras:** lanzagranadas, escudos, radares, etc. Que permitan al jugador variar en su juego
- **Nuevas armas/armaduras**
- **Espacio del almacenamiento para objetos de armas/armaduras**
- **Botiquines**
- **Pedazos de la narrativa**



Castigos: existen una serie de castigos que mantienen en constante estado de alerta al jugador, ya que en el mundo de “El Cosmonauta” abundan los peligros. Algunos castigos son:

- **Muerte:** reducción de una parte de la vida útil de la armadura y el arma equipada al momento de morir. Estado de sobrecarga más elevado.
- **Tiempo dinámico, tiempo nocivo:** algunas condiciones del clima pueden dañar las armas y armaduras, inutilizándolas por un tiempo o para siempre en caso de exponerse por demasiado tiempo.
- **La aleatoriedad:** Las catástrofes climáticas pueden descender la vida del jugador u obstaculizarlo en su búsqueda, limitando las posibilidades de su gameplay y obligándolo a cambiar de estrategia.

DIRECCIÓN DE ARTE

“El Cosmonauta” apunta a gráficos de alta calidad que muestren texturas detalladas, iluminación y efectos visuales avanzados; entornos y modelos de personajes visualmente impresionantes que mejoren la inmersión y la experiencia visual general para los jugadores. Para llevar a cabo esto, “El Cosmonauta” pretende ser casi realista, utilizando un tipo de estructura estilizada, manteniendo aspectos del mundo real y respetando ciertas características de él, pero con cierta exageración percibida como caricaturesca para enriquecer la sensación de fantasía y exageración en el entorno de ciencia ficción.



DINÁMICAS NÚCLEO

Destrucción: En "El Cosmonauta", la destrucción es una parte fundamental de la experiencia de juego. A medida que exploras el vasto universo, te enfrentarás a desafiantes enemigos en frenéticos combates. Pero la destrucción no se limita solo a los enemigos, también podrás interactuar con el entorno de manera destructiva. Cada acción que tomes tendrá un impacto tangible en el mundo que te rodea,



permitiéndote desencadenar explosiones, destrozando estructuras y alterar el paisaje a tu antojo. Estas dinámicas de destrucción ofrecen una sensación de poder y libertad sin igual, creando un gameplay lleno de caos y emoción.

Supervivencia: En "El Cosmonauta", la supervivencia es un desafío constante que requiere habilidad y estrategia por parte del jugador. A medida que te aventuras en lo desconocido, te enfrentarás a peligros inminentes y amenazas mortales. Para sobrevivir, deberás utilizar astutamente tus recursos limitados, tomar decisiones rápidas y adaptarte a situaciones cambiantes. La combinación de un amplio arsenal de armas y armaduras, junto con poderes especiales y su variedad de combinaciones, te permitirá crear estrategias únicas para enfrentar cualquier situación. Además, deberás gestionar tu salud y recursos de manera inteligente, buscando constantemente suministros y mejoras para aumentar tus posibilidades de sobrevivir en este entorno hostil.

MOTIVACIÓN DEL JUGADOR

Dentro de las propuestas con las que cuenta "El Cosmonauta" que invitan al jugador a continuar explorándolo, se pueden detallar 4 motivaciones principales con las que se busca captar la atención del público:

- **Destrucción:** Hay destrucción de entorno, hay vísceras, sangre, explosiones y frenesí de combate. Las múltiples posibilidades de encarar el gameplay por medio de una amplia gama de armas, armaduras, poderes y sus combinaciones enriquecen la experiencia, brindando mayores posibilidades en cualquier enfrentamiento.
- **Completación:** La experiencia motiva al jugador a descubrir todos y cada uno de ellos. Desde misiones secundarias para los jugadores interesados en la narrativa, mapas plagados de curiosidades y secretos para los jugadores aventureros y un buen número de recursos de combate para el jugador cuyo objetivo es ser el soldado más completo.
- **Historia:** "El Cosmonauta" cuenta una historia que invita a la reflexión. La profundidad de su narrativa y el uso de distintos medios para relatar la aventura esparce el interés de los jugadores en conocer más de este mundo y sus personajes.
- **Descubrimiento:** Con una vasta y rica proposición de mundo, "El Cosmonauta" construye alrededor del jugador un entorno inmersivo e interesante, cuyo nivel de atención al detalle atrae de forma inmediata. La representación del cosmos y los distintos biomas



dentro del juego extienden aún más este deseo de explorar cada rincón del universo del juego.

PÚBLICO OBJETIVO

“El Cosmonauta” apunta hacia, principalmente, hacia jugadores de entre 15 y 30 años, ya que este amplio rango de público abarca un gran número de consumidores con distintos tipos de deseos y necesidades que la experiencia del juego plantea. Así mismo, “El Cosmonauta” busca a aquellos fanáticos de la ciencia ficción y de la exploración espacial, nostálgicos de películas como Blade Runner, Gattaca o Alien y nuevos consumidores del género. Por otra parte, la experiencia desafiante del juego se dirige a un público “hardcore” y a los entusiastas de los juegos de disparos en general.

GÉNERO

El “Cosmonauta” es un shooter en tercera persona con varios elementos RPG. Cuenta con una cámara y una vista en tercera persona.

LICENCIA

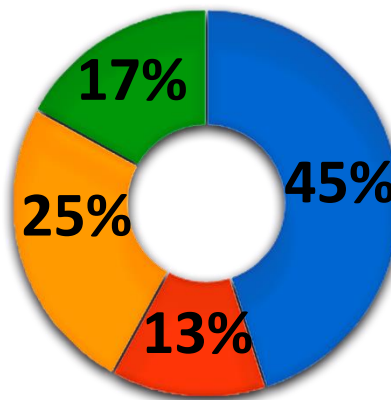
El juego no requiere de ningún tipo de licencia especial de ninguna compañía, debido a que tanto los personajes, la historia, el arte todos son completamente pensados, diseñados y creados originalmente en su totalidad.

PRESUPUESTO

El juego cuenta con un presupuesto aproximado de 80-85 millones de dólares, los cuáles se dividen en:

- 45% para Marketing
- 25% para Arte
- 17% para Programación
- 13% para otros departamentos

El precio del juego se calcula alrededor de 59\$ USD.



COMPETENCIA

Las competencias que presenta el juego son:

- La saga “Mass Effect”, de Bioware
- La saga “Destiny”, de Bungie
- La saga “Gears of War”, de Epic Games
- La saga de Bioshock, de 2K Games
- Starfield, de Bethesda

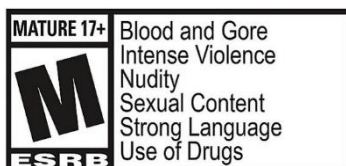
PLATAFORMAS

El juego estará disponible en las plataformas de PlayStation 5, Xbox Series X|S y PC.



META DE CALIFICACIÓN

La meta de calificación para el juego es de MATURE en ESRB, no solo por la violencia encontrada dentro del juego sino los aspectos narrativos profundos y con temáticas maduras.



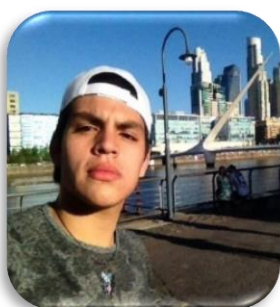
MOTOR GRÁFICO

El motor gráfico que va a ser utilizado para el desarrollo del videojuego será “Unreal Engine”, debido a su poder y su versatilidad de manejo, así como también su amplio uso alrededor de la industria.



botARdos

BotARdos es una destacada empresa desarrolladora de juegos con sede en Buenos Aires, Argentina, especializada en la creación de experiencias de juego inmersivas y emocionantes. BotARdos se enorgullece y se esfuerza por representar la creatividad y la pasión por los videojuegos en la industria local y global.



**Nicolás Saldeño – Game
Director, Writer, Lead Game
Designer**



**Federico Alegre – Art
Director, Producer**



**Gregorio Menta Bullrich –
Level Designer, Concept
Artist**



**Nicolás Ferraro – Lead
Programmer**



**Máximo Basile –
Programmer**

Contáctenos

Dirección: Honduras 5491, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Teléfono: +54 (11) 7277-5128 **Código Postal:** 1425

Correo electrónico: contacto@botARdos.com **Sitio web:** www.botARdos.com

