**Roguestar**

Página 1:

Sistemas de juego previstos

El jugador debe explorar cada nivel, con el objetivo principal de llegar hasta el final del mismo, encontrar la vena y pasar al siguiente nivel.

Un jugador tiene a su disposición una gran variedad de armas desbloqueables con los cuales jugar, cada una de ellas con distintas características para eliminar a distintos enemigos (virus).

El juego se divide en **mundos**, y cada mundo, en **niveles.** Donde cada nivel es correlativo del siguiente, y los mundos también.

Al finalizar un nivel, el jugador gana **puntos (glóbulos blancos)** lo cual le otorgará una suficiente cantidad para poder comprar diferentes habilidades, armas, skins.

El jugador se podrá encontrar en su camino con una gran variedad de enemigos, cada uno de ellos con características propias, tales como salud, daño, etc. Al comienzo de cada mundo los enemigos serán débiles, pero conforme el jugador avance en el mundo, se irá encontrando con enemigos más fuertes. Los jefes son un tipo de enemigo muy superior al enemigo común, y aparece uno por mundo. Es necesario derrotar al jefe de cada nivel para ir al siguiente.

Edad de los jugadores a los cuales está destinado

En la etapa de diseño del videojuego se decidió evitar cualquier tipo de aspecto violento o relacionado a la violencia dentro del juego. Esto implica el **cambio** de algunos contenidos (en lugar de **matar** enemigos se **eliminan** enemigos, etc.), mientras que en otros casos la **remoción** de ciertos contenidos (sangre, cadáveres, etc.) Esto se debe a que el videojuego está destinado para jugadores mayores de 3 años de edad.

Calificación Legal Prevista

Según lo aclarado en el ítem anterior, la clasificación correspondería a “*Apto para todos*” (clasificación de Google Play que engloba a todas las edades).

Fecha proyectada de lanzamiento:

El juego aún está en etapas muy tempranas de desarrollo, y se tienen para él planes muy grandes. Teniendo en cuenta también que no se dispone de personal que pueda proveer dedicación full-time al juego, estimamos que la fecha de lanzamiento de la primer versión alrededor del mes de marzo del 2021.

Página 2:

Resumen de la historia del juego

En diciembre de 2019 hubo un [brote epidémico](https://es.wikipedia.org/wiki/Brote_epid%C3%A9mico) de neumonía de causa desconocida en [Wuhan](https://es.wikipedia.org/wiki/Wuhan), provincia de [Hubei](https://es.wikipedia.org/wiki/Hubei), China

El 12 de enero de 2020, las autoridades chinas habían confirmado la existencia de 41 personas infectadas con el nuevo virus, quienes comenzaron a sentir síntomas entre el 8 de diciembre de 2019 y el 2 de enero de 2020, los cuales incluían: fiebre, malestar, tos seca, dificultad para respirar y fallos respiratorios;[32](https://es.wikipedia.org/wiki/COVID-19#cite_note-HuiEtAlJan2020-34)​ también se observaron infiltrados neumónicos invasivos en ambos pulmones observables en las radiografías de tórax

En los laboratorios más importantes de China, durante el año 2020, se fabricó un micro-rrobot llamado R-C19. En esos laboratorios, sostienen que es la mejor opción para luchar contra el virus [SARS-CoV-2](https://es.wikipedia.org/wiki/SARS-CoV-2), causante de la enfermedad.

Es un juego que no tiene particularmente alto énfasis en la historia. Esto se debe a dos principales factores:

* Plataforma móvil: El mercado de los dispositivos móviles se ha desviado por “selección natural” a juegos con historias no muy complejas. Esto se debe a la naturaleza estilo “casual” del dispositivo, donde la mayoría de las veces un usuario espera simplemente jugar, sin profundizar mucho en historia o elementos secundarios. Esto se puede ver como una tendencia a estéticas de sumisión en plataforma móvil.
* Juego casual: Como ya hemos mencionado en el ítem anterior, un juego con características casuales no suele poner mucho énfasis en la historia.

Flujo de juego

Página 3:

Descripción personajes

Cuenta con un personaje, pero, con el juego ya lanzado, pueden ir agregándose aún más.

Cada personaje cuenta con diferentes **aspectos** desbloqueables con la moneda ficticia del juego.

R-C19:

* Descripción física: Micro-robot metálico, de tamaño microscópico.
* Personalidad y características: Siempre está activo, tiene batería infinita. No le gustan los humanos, pero sin embargo los ayuda, hace su trabajo. Cumple con el propósito para el que fue creado.
* Historia: Robot creado en laboratorios de China.
* Habilidades:
* Ataque: Varía según el arma que posea. Puede ser tanto un arma de mano, con ataque cuerpo a cuerpo, o un arma a distancia.
* Acción: Utilizado tanto como para activar power-ups como para terminar de nivel.
* Habilidad: R-C19 utiliza su habilidad actual. Por ejemplo, un escudo que reduce el daño recibido.

La manera de controlar el personaje es mediante un **pad direccional** y **cuatro botones** correspondientes al ataque, salto y las dos habilidades (“acción” y habilidad especial).

Página 4:

Géneros del juego

Aventura

Interacción del jugador con el juego

El jugador tiene una variedad de herramientas a su disposición para interactuar con el juego. Primariamente, los controles de la pantalla permiten moverse con el personaje, atacar y utilizar sus habilidades.

Descripción de los eventos inmersivos más importantes

Controlar al jugador y tener que mejorarlo y aprenderse sus mecánicas: esto hace que el jugador se sienta parte de la historia y desee ver su desenlace.

-------------

Página 5

Descripción del mundo o ambiente en que transcurre el juego

El juego transcurre en el “cuerpo del infectado”. Durante los niveles, R-C19 transcurre por diversas partes del cuerpo que han sido infectadas. El jugador explorará este gigante -ya que es un micro robot-cuerpo, recorriendo todas las partes del cuerpo y eliminando virus.

Página 6

Descripción concisa de la Inmersión del juego

La inmersión en el juego se logra gracias al control del personaje además de un entendimiento de las mecánicas de los enemigos y del escenario.

Se destaca que, en la inmersión del juego, se pretende que el jugador aprenda mientras juega, aprenda de distanciamiento social, sobre cómo prevenir el virus.

Página 7

Descripción de las mecánicas usadas

Las mecánicas en general son:

* Saltar
* Moverse lateralmente
* Ataque básico (con el arma actual)
* Habilidad especial
* Cambiar de arma
* Activar power-up
* Agarrar power-up

Página 8

Descripción enemigos

Los enemigos son diversos “virus” del que residen en el cuerpo de la persona. La idea principal es que cada virus tenga una apariencia similar a el de los virus en la realidad.

Dato importante sobre los enemigos: Cuando los puntos de salud de un enemigo llegan a 0, el enemigo es eliminado del cuerpo.

Página 9

Descripción películas/escenas

Figthing the Virus no tiene planificado, al menos por el momento, implementar escenas de video **complejas**. Sin embargo, ciertas animaciones básicas incluyen:

Escena inicial: mostraría a través de imágenes y texto el prólogo de la historia del juego la primera vez que el jugador juegue y será salteable por el jugador, para el caso que no desee verla.

Escena al vencer el juego: mostraría a través de imágenes y texto el final de la historia del personaje con el que se haya llegado al final del juego en modo clásico y será salteable por el jugador.

Página 10

Material extra o atajos que motivan al jugador para volver a jugar el juego

Daily run: Uno de los principales motivos para volver a jugar el juego a diario será la daily run, o “partida diaria”. La daily run otorgará recompensas relevantes, siendo esta recompensa cada vez mayor conforme aumente la cantidad de días seguidos, hasta llegar a un máximo y volver al día 1. (1 día, 100 monedas, 2 días 250 monedas… 7 días 10 gemas. Aún no está definido)

Mejora de personajes: El jugador se verá motivado a seguir jugando, pues con cada partida el personaje con que está jugando gana experiencia y mejora, y el jugador obtiene monedas y experiencia de jugador. Todo esto da una fuerte sensación de progreso, que hace que un jugador nunca se sienta atascado, incluso cuando pierde varias partidas seguidas, pues estará mejorando a su personaje y leveleando la cuenta.

Desbloqueo de personajes: Un jugador podrá desbloquear nuevos personajes. Cada personaje tiene sus propias características. Un jugador se verá motivado a juntar monedas para comprar personajes y descubrir su funcionamiento. El jugador obtiene recompensas para cada personaje cada vez que vence el juego con cada personaje, por lo que al desbloquear un nuevo personaje querrá desbloquear esas recompensas para ese personaje.

Agregado de personajes de manera periódica: Está planificado agregar personajes nuevos al juego cada cierto tiempo, aún no definido. Esto es un factor **clave** desde el punto de vista de la motivación para volver al juego. Por ejemplo, un jugador que ya ha desbloqueado al 100% todo el contenido del juego, tendrá un motivo para volver a jugar, pues querrá conocer al nuevo personaje y sus mecánicas.