**FTV: Fighting the virus**

Sistema de juego previsto

Un micro robot R-C19 es introducido dentro del cuerpo de una persona para luchar contra los virus que tiene, y de esta forma salvarlo. El robot, va aprendiendo habilidades a medida que transcurre los distintos niveles, aprendiendo cómo matar cada virus. Una vez que aprendió las habilidades suficientes, está preparado para luchar contra el COVID-19.

Edad de los jugadores a los cuales está destinado

El videojuego está enfocado en jugadores mayores de 3 años de edad.

Calificación Legal Prevista

“*Apto para todos*” (clasificación de Google Play que engloba a todas las edades).

Resumen de la historia del juego

Un micro robot, R-C19, es creado en los mejores laboratorios de China, para luchar contra el COVID-19. El mismo es introducido dentro del cuerpo de una persona para luchar contra los virus que tiene, y de esta forma salvarlo.

Aspectos destacables del juego

* Fácil de jugar.
* Dificultad orientada completar cada nivel, y llegar al final.
* Aprendizaje por parte del jugador, prevención en salud.
* Sentimiento de completitud, al terminar un **mundo.**

Unique selling points

* Si bien existen juegos similares, el gameplay de este juego es único e innovador.
* El público al que está orientado se ve atraído por aprender sobre prevenciones acerca de los virus.

Monetización:

El juego sigue un esquema freemium con **publicidad**. Un jugador puede acceder a todo el contenido básico de manera completamente gratuita, sin embargo tendrá a su alcance diversas opciones extra para desbloquear, denominadas contenido premium. Más adelante se listan las opciones premium que un jugador puede comprar. Todo el contenido premium es desbloqueable utilizando **glóbulos rojos**, los cuales son comprables con dinero real. La otra moneda existente en el juego, los glóbulos blancos, se obtienen jugando (recompensas de tipo canjeable).

El sistema publicitario sigue una filosofía no-intrusiva donde la publicidad nunca interrumpirá el gameplay, evitando así que un jugador en estado flow se vea interrumpido con anuncios.

Contenido publicitario:

* Las publicidades aparecen en las siguientes oportunidades:
  + Al terminar un nivel
  + Al terminar un nivel y elegir una mayor recompensa de la ya obtenida.
  + Seguir jugando: Cuando un jugador pierde puede optar por mirar una publicidad de tipo **video**, y obtener la posibilidad de revivir y seguir jugando.

Contenido premium:

* Comprar armas pagando con **glóbulos rojos**
* **Glóbulos blancos**: Un jugador puede adquirir una importante cantidad de monedas
* Skins: Un jugador puede adquirir skins para el personaje a cambio de **glóbulos rojos.**

Productos que compiten con el propuesto

No se conoce