

Zombie Escape: Roman Empire

Zombie escape es un videojuego 3D en tercera persona de carrera infinita (endless running). Es un videojuego diseñado para dispositivos móviles, no se espera que el jugador dedique horas seguidas al juego ya que sería repetitivo.

Tú eres un soldado del imperio romano, cuando entras al palacio ves gran cantidad de cadáveres y mucha sangre. Encima del cuerpo del rey, un pequeño oso de peluche. Cuando te acercas este se gira, es un oso de peluche zombie, en ese momento empiezas a correr y el peluche te persigue.

Aquí es donde de verdad empieza el juego, hasta ahora el jugador solo observaba y ahora empieza a controlar al personaje. La mecánica del videojuego es simple, el jugador debe controlar al personaje moviéndolo de derecha a izquierda, saltando y deslizándose.

Si fallas al esquivar un obstáculo pueden pasar dos cosas:

Si es un obstáculo “pequeño” y es la primera vez que fallas al esquivar solo perderas distancia con el oso de peluche que te persigue (esta distancia que pierdes se vuelve a recuperar al pasar unos segundos), pero si ya has perdido distancia y vuelves a tropezar, el oso de peluche zombie te atrapara y acabara con tu vida.

Si es un obstáculo “grande” perderás inmediatamente, este tipo de obstáculos son, por ejemplo, grandes árboles caídos en los que debes deslizarte por debajo, si no te deslizas por debajo te chocas contra el árbol y el oso de peluche te alcanza, otro obstáculo “grande” es caerse por un acantilado o a un río, en este caso el oso de peluche no te alcanza, pero tu destino no pasa a ser mejor.

El arte del juego es no es hiperrealista, ya que el juego será jugado en un dispositivo móvil.

La música del juego es música de la antigua roma, del estilo de este video <https://youtu.be/heZvEmLvN04?t=4m21s> pero con un tono más tenso para adecuarse a la persecución.

La monetización del videojuego la se basa, y que es un free to play, en compras internas (gemas del tiempo) que podremos utilizar al morir para poder volver 3 segundos antes del momento de la muerte y de esta manera poder llegar más lejos. También se ofrecerá la posibilidad de conseguir las gemas del tiempo mediante la visualización de vídeos de anunciantes.

El target de este videojuego son jugadores casuales que no van a jugar durante muchas horas seguidas, sino que en pequeños intervalos de tiempo.

Como ya se ha dicho anteriormente, solo hay un personaje, pero podemos mejorarlo con objetos del juego como unas botas que reducen el tiempo necesario para recuperar la distancia de seguridad o la bendición de los dioses que avisa al jugador cuando se acerca un obstáculo "grande".

Todos estos objetos tienen varios niveles y se deben ir comprando uno a uno. Para comprar estas mejoras de objetos el jugador consigue monedas al terminar una carrera.

Al ser una carrera sin fin, o endless running, el mapa se genera de forma aleatoria e infinita.