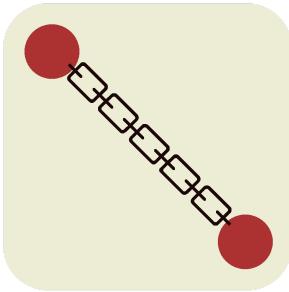


GDD: Enganchados



Autores: Alberto Gómez Castaño, Alejandro Ortega Ruiz y
David Rodríguez Gómez

Índice:

Contexto de uso	2
Propósito	2
Público objetivo del juego	2
Objetivo del juego	2
Interfaz	3
Género	4
Mecánicas	4
Estética	7
Personajes	9
Escenarios	10
Diálogos	12
Armas	19
Bibliografía	19

Introducción

Enganchados es un juego serio, de género novela visual y point and click (minijuegos), para PC, dedicado a estudiantes adolescentes entre 14 y 20 años, en el que el jugador se encarna en un chico que se vuelve adicto a las lootboxes.

Contexto de uso

Es un juego que puede ser utilizado en clases de institutos para concienciar a los alumnos de las nuevas adicciones ludópatas que están implícitas en los videojuegos. En una única sesión (de duración máxima de 1 hora) se puede completar el juego, con la supervisión de un experto que pueda analizar el comportamiento del jugador en el juego. Para poder jugar a este juego no se necesita ningún concepto o aprendizaje previo.

Propósito

Este juego se centra en enseñar y concienciar a los jugadores jóvenes de videojuegos, los problemas de la obsesión y adicción a las compras dentro de juegos en los que se busca mejorar a base de gastar dinero y conseguir objetos especiales (*pay to win*). Además, enseña las consecuencias que puede tener esta adicción a corto y largo plazo en las amistades, familia, etc.

Público objetivo del juego

El público objetivo de este juego son jóvenes adolescentes entre 14 y 20 años que juegan a videojuegos con dinámica *pay to win*.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es completar la historia principal eligiendo las opciones que el jugador considere más acertadas en función a lo que vaya sucediendo en el juego, con la finalidad de profundizar en el tema y adquirir así la enseñanza que se quiere transmitir.

Interfaz

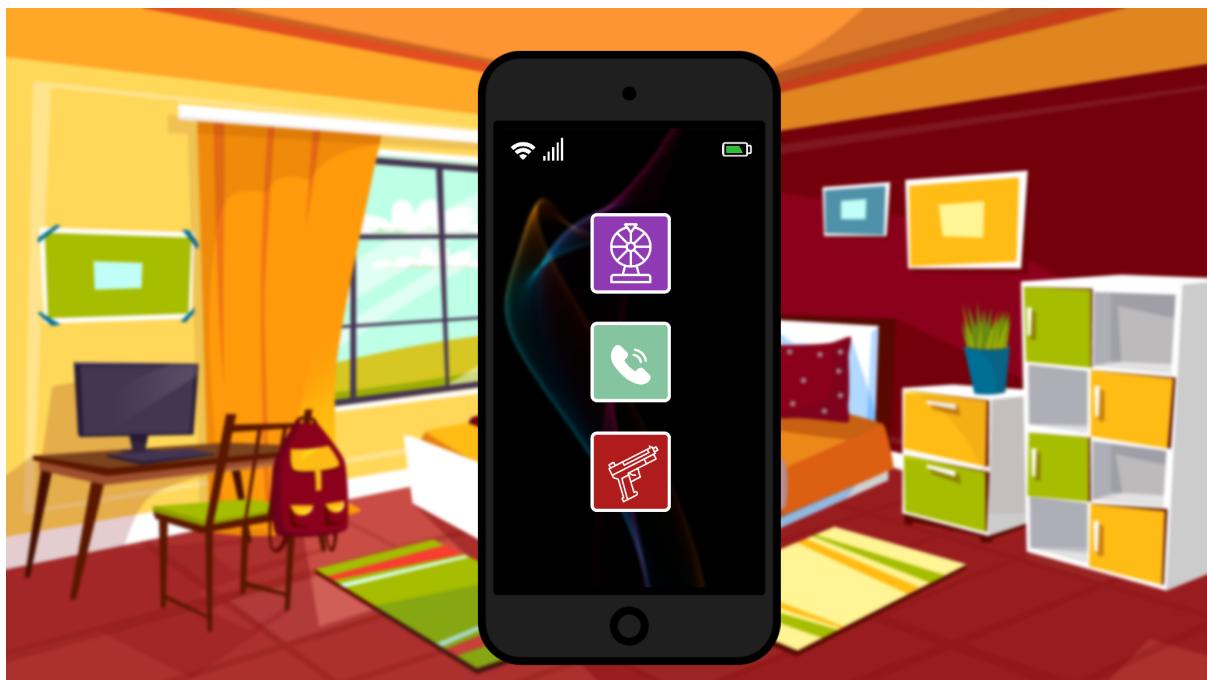
Dentro del juego, habrá diferentes diálogos que se situarán en la parte superior de la pantalla, mientras que las opciones que el jugador podrá elegir diferentes opciones que llevarán a que el jugador tome decisiones.



Cuando los diálogos no tengan opción de contestar se mostrarán de la siguiente forma:



Interfaz al usar el teléfono:



Los botones se mostrarán activos en función del momento en el que se use el teléfono, para así evitar el uso constante del minijuego.

Género

El género del videojuego es la novela visual, con pequeños minijuegos que refuerzan la historia principal. Estos minijuegos sencillos se basan en clicar en distintas zonas de la pantalla, por lo que se pueden considerar *point and click*.

Mecánicas

Novela visual

Dentro de nuestro juego, el usuario puede elegir entre distintas respuestas que harán que algunos aspectos del juego cambien, cómo conseguir más créditos o menos, mejora o empeora la relación con tu familia, con tus amigos, etc.

Minijuegos

Los distintos minijuegos a lo largo del juego son:

- KillZomb: minijuego que simula le juego *pay to win* al que juega el protagonista y sus amigos. Es un *shooter* sencillo que al comienzo se prueba el arma base, con la que cuesta matar a los enemigos ya que no tiene apenas daño. Después se probará el arma legendaria (conseguida al abrir la primera caja) y el cambio de arma será considerativo haciendo mucho más daño (dando a entender de que se trata de un juego *pay to win*). Cuando se

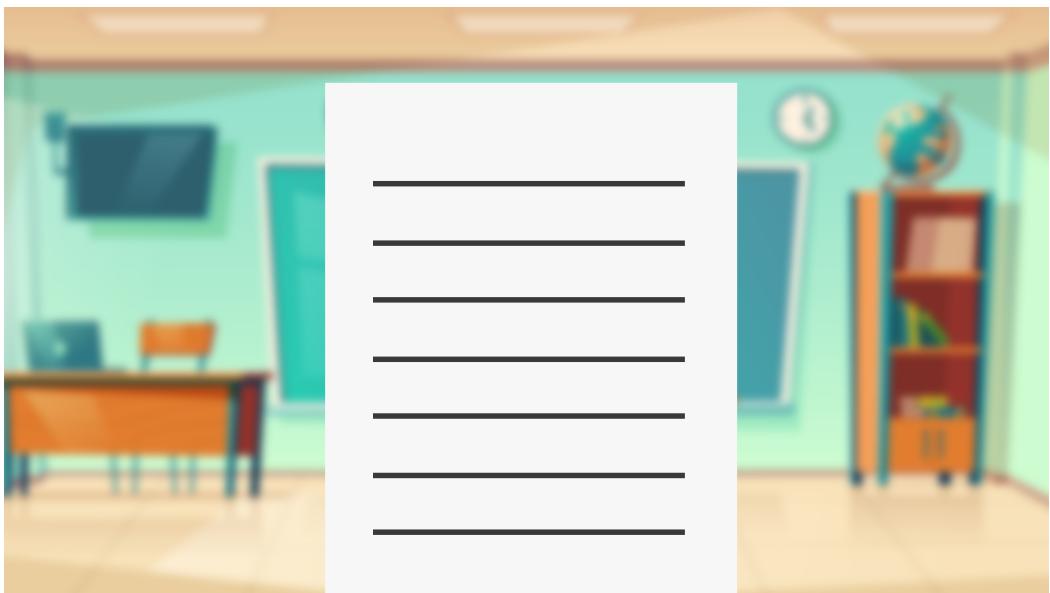
juegue una tercera vez (otro día), el daño de esta última arma se reducirá mucho, reflejando que el arma está obsoleta.



- Ruleta: este minijuego consiste en una “ruleta o juego de azar”, que simula abrir cajas, en el que el usuario consigue un arma aleatoria mediante el uso de créditos que tiene el jugador dentro del juego. Las probabilidades de conseguir mejores armas dependerán de en qué parte estemos dentro del juego. Llegando a tener 100% de posibilidades de tocar el arma legendaria en la primera caja, haciendo así el engagement.



- Examen: un pequeño test con preguntas difíciles para hacer ver que el protagonista está bajando en su rendimiento escolar.



Créditos

Se trata de la moneda que tiene el jugador disponible dentro del juego. Sirve para jugar al minijuego de la ruleta. Cuando el protagonista consiga dinero los créditos subirán también.

Teléfono móvil

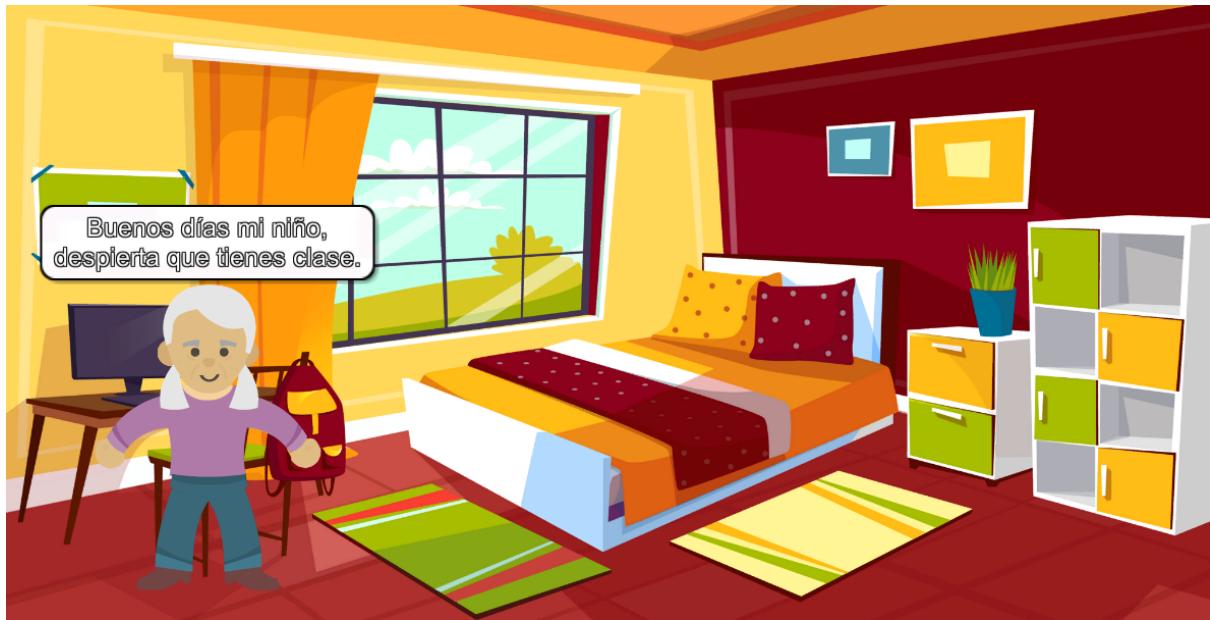
Mediante este dispositivo, el jugador puede recibir comunicaciones de parte de sus compañeros de clase sin estar en clase. Además será la herramienta con la que se podrá jugar al juego sobre el que se desarrolla la historia y abrir cajas.

Dinámicas

La dinámica principal de juego es el desarrollo de la historia, que permite al jugador decidir sobre qué hacer en determinado momento según las circunstancias que lo rodeen. También el aspecto de los créditos es importante, ya que permite al jugador usar/abrir un número mayor de cajas.

Estética

El juego presenta una estética sencilla basada en cartoon, como se puede ver en las capturas de pantalla. Se usan tonos bastante alegres pero se respetan y resaltan los elementos interactivables y cada una de las opciones dentro de los diálogos.



Narrativa

Al comienzo, se introduce el personaje protagonista de la historia, es decir, el que maneja el jugador a lo largo del juego. Se trata de un chico de 16 años, con una vida bastante normal, sin problemas en el instituto, que le gusta jugar videojuegos. La estabilidad económica de su familia es de clase media-baja.

El día posterior a su cumpleaños, se despierta para ir a clase como todos los días.

Últimamente, está jugando a un juego gratuito que tiene microtransacciones (comparar cajas) que hacen que sea un juego pay to win, es decir, para tener objetos mejores y ser mejor en el juego requiere de jugar mucho al juego o gastar dinero en él.

En el juego, el protagonista no consigue los resultados que él espera, ya que no tiene un buen arma y hace que le cueste avanzar en el juego.

Un día en clase, un compañero de clase le introduce al mundo de las lootboxes, diciendo que es divertido y que pueden tocar cosas en esas cajas que mejoren el desempeño de las partidas, ya que a él le ha pasado y está muy contento. El protagonista se lo piensa.

Finalmente, nuestro personaje se decide a gastar algo de dinero que había ahorrado y lo gasta abriendo algunas cajas, con las que consigue un arma legendaria. Probándolo ve que ha mejorado drásticamente su rendimiento.

Al día siguiente, vuelve al instituto y habla con el compañero que le recomendó abrir cajas, diciéndole que está muy contento, que probará suerte otra vez. Este compañero le recuerda que había un examen y el protagonista no se acordó por lo que a la hora de hacerlo no sabe nada.

Más tarde, le dice un amigo que si le apetece ir al cine, pero como se ha gastado el dinero en cajas, no va a poder ir.

Al llegar a casa habla con la madre y le saca dinero para gastarlo en cajas con la excusa de salir con sus amigos.

Vuelve a jugar al juego, y se da cuenta que el rendimiento que tenía el otro día había bajado, ya que se han actualizado el contenido de las cajas por cosas mejores, por lo que decide gastarse el dinero que le han dado en cajas; esta vez con menos suerte.

Al día siguiente vuelve al instituto y le sigue yendo mal en los estudios, este día tiene que ir a comer a casa de su abuela. Mientras está en casa de su abuela, recibe mensajes de su amigo diciendo que está teniendo mucha suerte y le ha tocado un

arma de las nuevas. Con esto, el protagonista quiere abrir más cajas, pero no tiene dinero. En un despiste, le roba dinero a la abuela para gastarlo en cajas.

Al día siguiente, el protagonista con el mono y el dinero ya gastado en cajas, se marcha corriendo a casa saltándose las clases, y le roba más dinero a su madre, sin éxito en las cajas.

Con una adicción importante, el protagonista pide dinero a sus amigos para seguir gastando en cajas. Sus amigos lo dejan de lado por su adicción. A raíz de este problema, además de bajar su rendimiento en el instituto, pierde a sus amistades.

Semanas después la madre encuentra raro al hijo y finalmente el protagonista acaba confesando su adicción pidiendo ayuda surgiendo en él un sentimiento de culpa y se da cuenta de los errores que ha cometido, por lo que pide ayuda para dejar la adicción.

Personajes

Madre: se trata de la madre del protagonista. Es una persona comprensiva y que se preocupa por las necesidades de su hijo y de su rendimiento académico.

Abuela: es la abuela del protagonista. Su forma de ser es muy cálida, cariñosa, y que ama a su nieto.

Profesora: se trata de la tutora del protagonista. Se preocupa por el rendimiento estudiantil de sus alumnos, ya que se acercan los exámenes.



Sprites de la madre, abuela y profesora.

Amigos: grupo de amigos de clase que juegan al mismo juego que él, abriendo lootboxes. El primer amigo le introduce en el mundo de abrir cajas. Todos ellos ayudan para el desarrollo de la historia.

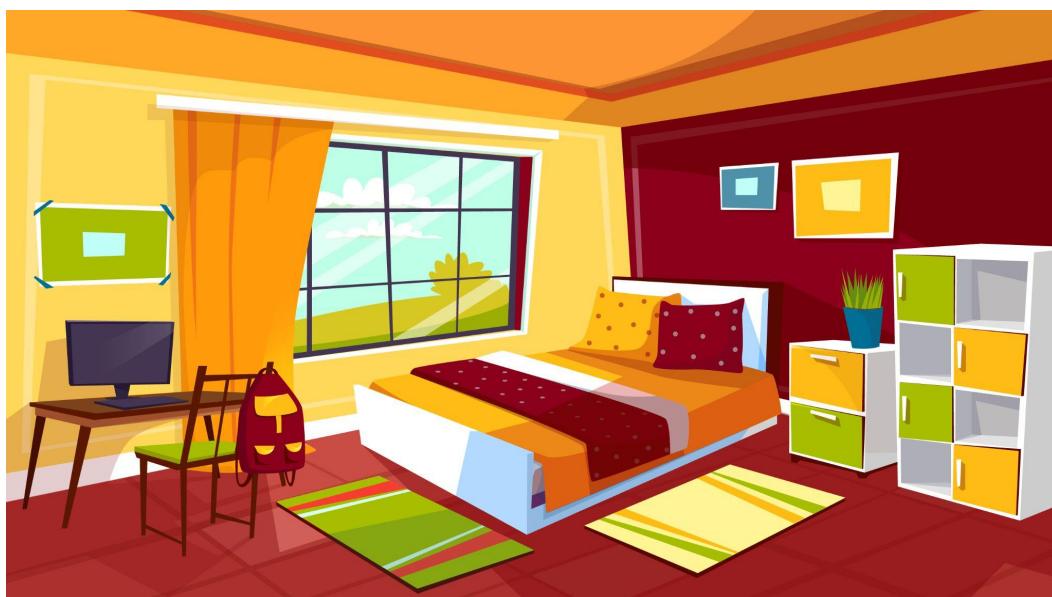


Sprites de los amigos.

Escenarios

Los escenarios en los que se desarrolla la historia son los siguientes:

- Habitación: se trata de la habitación del protagonista y allí jugará principalmente a los minijuegos. Cada día de la historia comienza aquí y por lo general al volver de clase vuelve a este lugar.



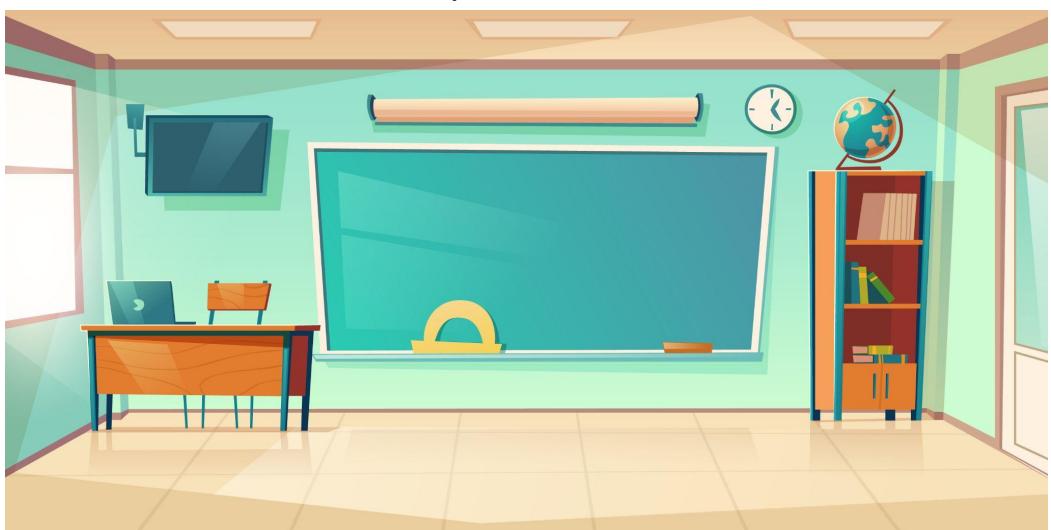
- Casa de la abuela: será el lugar donde principalmente nos relacionamos con nuestra abuela cuando la visite después de clase en un determinado día.



- Exterior del instituto/Patio: lugar de tránsito entre clase y nuestra casa. En esta zona charlaremos principalmente con nuestros compañeros y amigos de clase.



- Aula: se impartirán las diferentes clases del instituto. Será el lugar donde hablaremos con nuestra tutora y realizaremos un examen.



- Pabellón de Educación Física: zona del instituto donde se podrá hablar con los compañeros..



Diálogos

Día 1:

Habitación:

Abuela: Buenos días mi niño, despierta que tienes clase. No vayas a llegar tarde que ayer en tu fiesta de los 16 te acostaste tarde.

Protagonista: Ya voy.

Abuela: Muy bien, a desayunar y a clase. Abrígate que ya empieza a hacer frío.

Abuela: Buenos días mi niño, despierta que tienes clase. No vayas a llegar tarde que ayer en tu fiesta de los 16 te acostaste tarde.

Protagonista: 5 minutitos más.

Abuela: No me seas vago.

Exterior Instituto:

Chico1: Hola tío, ¿qué tal todo?

Protagonista: Bien, un poco cansado por la fiesta de ayer.

Chico1: ¡Es verdad se me olvidó felicitarte! Estuve todo el día a KillZomb. ¿Tú juegas?

Protagonista: Me quiere sonar el nombre.

Chico1: Luego en clase teuento más sobre el juego.

Suena la campana

Chico1: Bueno, vamos dentro y seguimos hablando.

Chico1: Hola tío, ¿qué tal todo?

Protagonista: Bien, un poco cansado por la fiesta de ayer.

Chico1: ¡Es verdad se me olvidó felicitarte! Estuve todo el día a KillZomb. ¿Tú juegas?

Protagonista: Sí, empecé a jugar unos días.

Chico1: Pues si quieres esta tarde jugamos.

Suena la campana

Chico1: Bueno, vamos dentro y seguimos hablando.

Chico1: Hola tío, ¿qué tal todo?

Protagonista: Bien, un poco cansado por la fiesta de ayer.

Chico1: ¡Es verdad se me olvidó felicitarte! Estuve todo el día a KillZomb. ¿Tú juegas?

Protagonista: Claro estoy viciadísimo.

Chico1: Habérmelo dicho antes y jugaba contigo, yo estoy igual.

Suena la campana

Chico1: Bueno, vamos dentro y seguimos hablando.

Exterior Instituto:

Profesora: Buenos días chicos, tomad asientos. Acordaros que esta semana empiezan los exámenes de este trimestre. Es muy importante que estéis centrados en los estudios para luego no llevaros un disgusto.

Pabellón:

Chico1: Hola tío, estoy cansadísimo de jugar al volleyball. A ver si llego ya a casa y me echo varias partidas al juego. Quiero desbloquear una lootbox de la temporada de invierno. ¿Sabes lo que es una lootbox?

Protagonista: No tengo ni idea de lo que es eso.

Chico1: Una lootbox es un objeto del juego que requiere mucho tiempo de obtener. Con una lootbox se pueden conseguir objetos exclusivos y que te hacen mejorar drásticamente en el juego. Pero claro, esto último si tienes suerte.

Protagonista: ¿Y cómo se consiguen?

Chico1: Las lootboxes se consiguen jugando mucho al juego o mediante pagos dentro del juego. No suelen ser muy caras. Por ejemplo, a mí me tocó una pistola que hace mucho daño a los zombies.

Protagonista: Luego miro en casa a ver si tengo alguna.

Suena la campana

Chico1: Vamos ya ha terminado la clase, ¡a casa!

Chico1: Hola tío, estoy cansadísimo de jugar al volleyball. A ver si llego ya a casa y me echo varias partidas al juego. Quiero desbloquear una lootbox de la temporada de invierno. ¿Sabes lo que es una lootbox?

Protagonista: Claro que sí.

Chico1: Pues a mí ayer me tocó una pistola que mata a los zombies de un disparo. Está chetada.

Protagonista: Joder que suerte, pues voy a mirar si tengo alguna lootbox y tengo tu suerte.

Suena la campana

Chico1: Vamos ya ha terminado la clase, ¡a casa!

Exterior Colegio:

Chico2: Menos mal que ya ha acabado el día. ¿Quieres que quedemos los colegas para celebrar tu cumple?

Protagonista: Viernes. Creo que el viernes me vendría bien. Luego te lo confirmo por el móvil. Hasta mañana.
Chico2: Claro, luego hablamos.

Chico2: Menos mal que ya ha acabado el día. ¿Quieres que quedemos los colegas para celebrar tu cumple?
Protagonista: Sábado. Creo que el sábado me vendría bien. Luego te lo confirmo por el móvil. Hasta mañana.
Chico2: Claro, luego hablamos.

Chico2: Menos mal que ya ha acabado el día. ¿Quieres que quedemos los colegas para celebrar tu cumple?
Protagonista: Domingo. Creo que el domingo me vendría bien. Luego te lo confirmo por el móvil. Hasta mañana.
Chico2: Claro, luego hablamos.

Habitación:

Protagonista: Bueno, creo que hoy me puedo permitir un descanso, me voy a echar una partidita.
Más tarde
Protagonista: Joder, que partida más mala. Con el dinero que tengo ahorrado creo que me podría comprar una caja. No creo que pase nada. Además es mi dinero.
Protagonista: ¡Me ha tocado un arma legendaria!
Protagonista: ¡Joder que buena es este arma! He mejorado muchísimo. Voy a ser la envidia de la clase. Bueno voy a ir a dormir...

Día 2:

Habitación:

Protagonista: Bua que ganas tengo de ir a clase hoy. Sólo para restregarle a mi amigo el arma que me ha tocado. Va a flipar.

Colegio Exterior:

Protagonista: Hola ¿qué tal? Ayer abrí una caja y me tocó el arma legendaria a la primera. No veas como mato con este arma.
Chico1: ¡Vaya que suerte tienes! Yo ayer abrí un par pero nada. Bueno, esta tarde veré si puedo jugar y abrir unas cajas. Vamos adentro, que no quiero llegar tarde al examen.
Protagonista: ¿Cómo que examen?
Chico1: Claro si esta semana está llena de ellos. Vamos anda.

Protagonista: Hola ¿qué tal? Ayer abrí una caja y me tocó el arma legendaria a la primera. No veas como mato con este arma.
Chico1: ¡Vaya que suerte tienes! Yo ayer abrí un par pero nada. Bueno, esta tarde veré si puedo jugar y abrir unas cajas. Vamos adentro, que no quiero llegar tarde al examen.

Protagonista: ¿Estarás de broma no?

Chico1: Bueno ahora se lo preguntas a la profe si no me crees. Vamos anda.

Clase:

Profesora: Buenos días, separados en 4 filas que en nada reparto los exámenes.

Protagonista: No puede ser verdad, se me olvidó por completo. No he tocado el libro. Voy a suspender...

Examen:

Examen: Primera pregunta: ¿Cuantos huesos tiene el cuerpo humano adulto?

Protagonista: 306/206/106. Tiene que ser esta./Es esta seguro./No puedo fallar aquí.

Examen: Segunda pregunta: ¿Qué es el síndrome de Alejandría?

Protagonista: Tener ojos morados./Tener ojos grises./Tener un ojo de cada color.
¿Qué son estas preguntas?

Examen: Última pregunta: ¿Dónde está el desierto de Atacama?

Protagonista: Chile/Argentina/Marruecos. Esto no estaba en mis apuntes.

Colegio Exterior:

Chico2: Oye al final vamos hoy al cine. ¿Te vienes?

Protagonista: Que va no tengo dinero.

Chico2: ¿Y eso?

Protagonista: Ayer gasté lo que tenía de paga abriendo una caja.

Chico2: Hasta mañana entonces.

Chico2: Oye al final vamos hoy al cine. ¿Te vienes?

Protagonista: Tendría que pedir dinero a mis padres.

Chico2: Bueno pues si te dan algo vente. Hasta mañana entonces.

Habitación:

Madre: Hola hijo, ¿qué tal las clases?

Protagonista: Bueno, se me olvidó que hoy tenía un examen.

Madre: Hijo tienes que estar más atento. Estudia para los siguientes y no te preocunes.

Protagonista: Oye mamá, te quería pedir un adelanto de la paga. Me han dicho de ir al cine mis amigos y no tengo dinero.

Madre: Bueno... Si es para eso te doy 10 euros.

Protagonista: Muchas gracias.

Madre: Hola hijo, ¿qué tal las clases?

Protagonista: Bien, como siempre.

Madre: Me alegro.

Protagonista: Oye mamá, te quería pedir un adelanto de la paga. Me han dicho de ir al cine mis amigos y no tengo dinero.

Madre: Bueno... Si es para eso te doy 10 euros.

Protagonista: Muchas gracias.

Protagonista: Como puede ser que ahora no mate como ayer. ¡AH, HAN ACTUALIZADO EL JUEGO! Ahora hay mejores armas y los enemigos tienen más vidas. Voy a ver si puedo conseguir algún arma de esas con el dinero que me han dado.

Protagonista: ¡Qué mala suerte! Voy a necesitar abrir más cajas, pero ya me estoy quedando sin pasta. Debería ponerme a estudiar ya.

Día 3:

Habitación:

Madre: Buenos días. Acuérdate que hoy tienes que irte a comer a casa de la abuela, que hoy tengo reunión en el trabajo.

Protagonista: Vale mamá.

Madre: Y ve preparándote ya que si no vas a llegar tarde.

Protagonista: Voy.

Colegio Exterior:

Chico3: ¡Que guay estuvo ayer la quedada!

Chico2: ¡Sí te tendrías que haber venido!

Protagonista: Oh lo siento chicos al final no pude.

Chico1: Bueno no pasa nada, ya volveremos otro día.

Protagonista: Bueno vamos dentro que espero que el examen de hoy vaya mejor.

Chico3: Venga a ver si hay suerte.

Protagonista: ¿Oye chavales cómo habéis visto el examen?

Chico1: Normalito.

Chico2: Sí, no se ha pasado mucho la verdad.

Chico3: Yo creo que sacaré un notable.

Protagonista: Vaya... yo no sé si aprobaré.

Chico1: Ya se verán las notas en unos días.

Protagonista: Sí, no pensaré mucho en ello. Hoy me tengo que ir con mi abuela.

Hasta luego.

Casa abuela:

Abuela: ¿Cómo está mi nieto?

Protagonista: Bien un poco cansado de tantos exámenes./Como siempre, con mucha hambre.

Abuela: No te preocupes, ahora voy a hacer la comida y verás que todo va a mejor.

Beep, Beep

Conversación Móvil:

Chico1: ¡Bua chicos me ha tocado un arma legendaria en una caja!

Chico2: Joder tío que suerte tienes siempre te tocan las mejores armas. Yo aún estoy con el arma rara.

Chico3: Creo que en el último parche subieron la probabilidad de que toquen mejores cosas. Luego probaré suerte abriendo algunas cajas :D.

Casa abuela:

Protagonista: Joder, a todo el mundo le están tocando cosas y a mí nada. Pero no puedo abrir cajas, me gasté toda la paga que me dieron. ¿Qué hago, qué hago? Robar dinero a la abuela/Coger dinero de la abuela/Tomar dinero “prestado”. Le robaré dinero a la abuela, no creo que pase nada.

+30 créditos

Protagonista: Ahora me tocarán muchas cosas y me reiré de mis amigos en toda su cara.

Abuela: ¡¡¡A comer!!!

Protagonista: Voy abuela.

Después de comer

Protagonista: Ahora que ya he comido, voy a abrir muchas cajas y voy a ser imparable.

Protagonista: No me ha tocado nada interesante y además me he metido en un lío gordo. Necesito una forma de abrir cajas ya, sino no seré el más importante. Ya sé, le pediré ayuda a mis amigos de clase. Ellos no me fallarán.

Día 4:

Colegio Exterior:

Chico1: Hey, ¿preparado para la nota del examen?

Protagonista: Yo seguro que apruebo, siempre saco buenas notas. Ayúdame con otra cosa. ¿Me puedes dejar 20 créditos?

Chico1: ¿Se puede saber para qué necesitas tanto dinero?

Protagonista: Quiero abrir cajas del KillZomb.

Chico1: Para eso no te voy a dejar dinero. Pídele dinero a tu madre o a tu abuela.

Protagonista: No, ayer le robé a mi abuela 30 créditos.

Chico1: Estás enfermo, ¿cómo le puedes hacer eso a tu abuela? No quiero que sepas nada de nosotros.

Protagonista: Vale chao.

Chico2: Hola tío, ¿qué tal? He oído rumores de que hoy la profe nos va a dar la nota del examen. Espero aprobar.

Protagonista: La verdad que no me importa mucho la nota la verdad. ¿Me podrías hacer un favor?

Chico2: Dime.

Protagonista: ¿Me podrías dejar dinero para abrir cajas? Te lo devolveré cuanto antes.

Chico2: ¿Pero qué dices tío? ¿Cuánto dinero te has gastado en cajas?

Protagonista: Eso no te importa. ¿Me lo vas a dar o no?

Chico2: Estás como una cabra. Necesitas ayuda profesional, no me hables más.

Chico3: Me han dicho que le has robado dinero a tu abuela para gastártelo en cajas del KillZomb. ¿Es verdad?

Protagonista: Sí/¿Cómo sabes tú eso?

Chico3: No sé cómo no se te cae la cara de la vergüenza./Menudo tío más

despreciable.

Clase:

Profesora: Buenos días a todos. Os informo de que tengo las notas del examen. Ha habido varias notas que me han sorprendido, tanto para bien como para mal.

Protagonista: ¿Qué nota he sacado?

Profesora: Has sido la peor nota de la clase. Más tarde, hablaré con tus padres.

Suena la campana

Colegio Exterior:

Protagonista: Ellos no me entienden... Voy a ser el mejor al KillZomb cueste lo que cueste...

Habitación:

Madre: Hola hijo, ¿qué tal las clases?

Protagonista: Todo bien, mamá./Bien, mami.

Madre: Genial hijo.

Protagonista: ¿Puedes dejarme solo? Voy a estudiar.

Madre: Vale hijo, que se de bien y ponte las pilas.

Protagonista: Ahora que se ha ido, podré abrir más cajas.

Protagonista: ¿Cómo es que no tengo dinero para abrir cajas? NECESITO MÁS.
Ahora que mi madre se ha ido necesito pillarle dinero.

Protagonista: ¿Dónde tendrá el bolso? Creo que lo tiene que tener por aquí. ¡Aquí está!

Recibes +50 créditos.

Meses después:

Habitación:

Madre: Hijo despierta. Te encuentro raro. ¿Estás bien?

Protagonista: Está todo bien.

Madre: Últimamente estás bajando mucho el rendimiento escolar. Antes sacabas buenas notas. ¿Seguro que está todo bien?

Protagonista: Sí todo bien.

Madre: La abuela está muy preocupada desde el robo del dinero. Cree que unos ladrones entraron en su casa. ¿No tendrás nada que ver con eso no?

Protagonista: Creo que necesito ayuda./Lo estoy pasando mal./He sido yo. Me siento culpable.

Protagonista: Soy adicto a abrir cajas y quiero curarme. Quiero volver a lo de antes, echo de menos mi vida anterior, a mis amigos y a mi abuela.

Armas

Existen 6 rarezas de armas dentro del juego y 2 tipos diferentes:

Rarezas:

- Común: Arma de las rarezas más probable que le toque al jugador y no son muy buenas.
- Normal: Arma que puede tocar bastante y son normales con respecto al minijuego de disparos.
- Raro: Arma con una probabilidad media de que toque y mejora al jugador que la porta.
- Épico: Arma con una probabilidad baja de que toque y mejora medianamente al jugador que la porta.
- Único: Arma con una probabilidad muy baja de que toque y mejora notablemente al jugador que la porta.
- Legendario: Arma con la rareza más rara y menos probable que toque en el minijuego de la ruleta. Aporta una mejora drástica en el minijuego de los disparos.

Tipos:

- 1º Tipo: Armas básicas de la primera ruleta del juego.
- 2º Tipo: Armas mejoradas en una actualización que mejoran mucho a las de primer tipo, de este tipo solo hay armas de rareza épica, única y legendaria.



Arma ordenadas por rareza en horizontal y por tipo en vertical.

Bibliografía

- Conectado: <https://www.e-ucm.es/es/portfolio-item/conectado/>
- Counter Strike: Global Offensive: https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/
- Fondos: <https://www.freepik.es/>
- Sonidos: <https://freesound.org/>