

Gym Bro: Idle Game

Resumen

- **Géneros:**
SinglePlayer, Offline, Simulation, Management, Idle, Casual, Stylized
- **Público objetivo:**
Jovenes de 12-25 que tengan afinidad por el gimnasio o Idle Game
- **Gráficos:**
Pixel Art
- **Sonido:**
Energético y enfocado a la parodia del gimnasio
- **Plataforma:**
Android y IOS
- **Lanzamiento:**
2da semana de Febrero
- **Modelo de negocios:**
Gratis, con pagos dentro de la aplicación y anuncios

Mecánicas

Bro Points

Puntos que se deben acumular en el juego, corresponde a la mecánica principal y existen dos formas de acumularlos:

- **Forma Click:** Al hacer click se entrega cierta cantidad de BP
- **Forma Pasiva:** Acumulación que se genera sin necesidad de cliquear o de estar dentro de la aplicación.

Click

Al hacer Click se entrega una cantidad **BP** al jugador, dependiendo de la cantidad de mejoras esta cantidad variará y de la **máquina** que se encuentre esta cantidad variará.

Forma Pasiva

Se le entrega al jugador cada segundo una cantidad de **BP**, dependiendo de la cantidad de mejorar y de la **máquina** que se encuentre, esta cantidad variará.

Bro Points Off-Game

Corresponden a los **BP** que se consiguen estado fuera de la aplicación, es decir, se calculan de la manera: **Tiempo fuera de la aplicación * Cantidad de BP por segundos**. Estos BP son entregados de forma de una notificación donde se le ofrece al jugador que se puedan duplicar si ve un anuncio.

Pestañas existentes dentro de la aplicación

A continuación se detallan las pestañas que deben existir como el core del juego, cada una de ellas con nombre autoexplicativo:

- [Mejoras](#)
- [Máquinas](#)
- [Misiones](#)
- [Ascender](#)
- **Tienda**

Mejoras

Primera pestaña dentro del menú

Sirven para aumentar los **BP por segundo** que se generan de forma pasiva. Estas mejoras son acumulables y cada una presenta su respectivo título, nombre, cantidad de BP por segundos y precio de la siguiente acumulación.

A continuación se listan las mejoras presentes:

1. **Pesas:** Icono de una pesa
2. **Fuerza:** Icono de un Brazo
3. **Técnica:** Icono de un cerebro
4. **Buena dieta:** Icono de una ensalada
5. **Batido de proteína:** Icono de un batido
6. **Buen sueño:** Icono Zzz
7. **Velocidad aumentada:** Icono de un reloj
8. **Straps:** Icono de straps
9. **Pre entreno:** Icono de preentreno
10. **Hipertrofia mejorada:** Icono de músculo
11. **Mejores huesos:** Icono de Leche
12. **Mejor rutina:** Icono de calendario
13. **Hidratación:** Icono de agua
14. **Mejores ganancias:** Icono de ascender
15. **Estética:** Icono de Estética
16. **Mejor cardio:** Icono de correr
17. **Periodos de descanso:** Icono de descanso

Máquinas

Segunda pestaña dentro del menú

Existen también máquinas las cuales el jugador puede elegir para utilizar, estas máquinas alteran los BP recibidos por segundo y también existen algunas que presentan mejoras. Las máquinas se van desbloqueando gradualmente, es decir, se tienen que comprar en un orden en específico.

Las máquinas que se presentan son las siguientes:

- 1. Trotadora (Maquina inicial)**
- 2. Bicicleta**
- 3. Press de pierna**
- 4. Squat**
- 5. Elevación de Quads**
- 6. Press militar**
- 7. Curl de Bicep**
- 8. Saltar la cuerda**
- 9. Elevaciones laterales**
- 10. Remo de espalda**
- 11. Press de Banca**
- 12. Push up**
- 13. Pull ups**
- 14. Calf Raises**
- 15. Hip thrust**
- 16. Leg Press**

Multiplicadores

Tercera pestaña dentro del menú

Corresponden a mejoras temporales que aumentan la capacidad del jugador para generar **BP**. Este aumento puede ser de dos formas:

- **Aumento de forma activa:** Aumenta los BP generados por click.
- **Aumento de forma pasiva:** Aumenta los BP generados por segundos.

Los multiplicadores existentes son los siguientes:

- **Proteína:** Sirve para potenciar de forma activa
- **Creatina:** Sirve para potenciar de forma pasiva

De estos dos multiplicadores existen diversas variaciones de color para imitar las distintas marcas de Proteína y Creatina que existen en el mercado.

Misiones

Cuarta pestaña dentro del menú

Corresponden a coleccionables que se obtienen luego de superar cierto objetivo, estos no afectan el Gameplay de ninguna manera, pero es un buen incentivo para que el jugador.

Ascender

Quinta pestaña dentro del menú

Corresponde a una mecánica que le entrega rejugabilidad al juego, se basa en reiniciar todo el progreso actual (Perder todos los BP y las mejoras acumuladas) para obtener una ventaja permanente al momento de reiniciar el progreso y comenzar desde cero.

Al momento de ascender obtienes cierta cantidad de AscencionPoints (AP) los cuales permiten obtener las mejoras disponibles en la tienda de ascensión. La cantidad de estos puntos se entrega dependiendo del progreso del jugador.