

# BETWEEN THE STARS





# PREMISA

Between The Stars es un videojuego de supervivencia multijugador desarrollado para celulares donde el principal objetivo de los jugadores es el de sobrevivir, no importa como sea. Los jugadores deberán obtener recursos explorando diferentes planetas y enfrentándose a otros jugadores, criaturas extrañas y climas variados, (calores extremos y fríos congelantes, entre otros) en los cuáles dependiendo en cuál se encuentre necesitará de diferentes recursos para poder sobrevivir. Pero esto no es todo, si bien se puede jugar y sobrevivir de manera individual, Between the Stars te ofrece la oportunidad de sobrevivir en grupos. Aquí se formarán increíbles comunidades dentro de este universo. También se podrán realizar ataques hacia los refugios de otros jugadores, para robarle los recursos y conquistar tierras.

## CARACTERÍSTICAS ESPECIALES



El jugador tiene la posibilidad de elegir si sobrevivir de manera individual o cooperativa.



A la hora de trabajar en grupo, la comunicación es fundamental para poder avanzar de una manera más rápida y recolectar los objetos/recursos necesarios para todos.



En el caso de que el jugador elija trabajar en comunidad, se le brindará un chat de voz y escritura para que los jugadores puedan interactuar entre sí de una manera más fácil y cómoda.

## MOTIVACION DEL JUGADOR

Es un juego destinado para aquellas personas que desean explorar espacios desconocidos, también como para aquellos que quieren progresar en comunidad o atacar otros jugadores para robar recursos.

## PUBLICO OBJETIVO

Adolescentes en adelante.





# GENERO

Supervivencia mundo abierto MMORPG.

# PLATAFORMAS

El juego estará disponible tanto en Android como para iOS.

# COMPETENCIA



Rust es un juego que ofrece la sensación de supervivencia, pero carece de la vasta exploración que tiene Between the Stars, donde se visitarán los distintos planetas de las galaxias.

# DINAMICA NUCLEO

La dinámica núcleo de Between The Stars es la de supervivencia.

# LICENCIA



Between the Stars es un juego creado por la empresa Infinity Gaming .

# NO MAN'S SKY

No Man's Sky es un juego que si bien ofrece una experiencia rica en exploración, este se vuelve con el tiempo monótono, ya que la única interacción con los otros jugadores es el de ver sus bases. Nosotros ofreceremos la posibilidad de relacionarse de manera más compleja, con la posibilidad de negociar o atacar las bases de otros jugadores, así como las de crecer y formar comunidades juntos

# MECANICAS



Los jugadores deberán esperar cierto tiempo para cumplir algunos objetivos. No todas las creaciones del jugador son instantáneas, algunas requieren mas tiempo que otras, dependiendo de la complejidad de aquello que se está haciendo en el momento. En el caso de que el jugador quiera reducir este tiempo de espera, tiene la opción de adquirir minions.



En todas las zonas del juego habrá refugios que serán vigilados por NPCs. Estos lugares se utilizarán solo para comerciar objetos, no se podrán utilizar armas ni atacar a ningún jugador, porque los NPCs atacarán automáticamente al jugador que realice esta acción. Si un jugador saca un arma por error, le aparecerá un contador de 10 segundos para que guarde su arma.



Los jugadores pueden libremente atacar a otros jugadores y quitarles sus objetos, siempre y cuando no estén en lugares cuidados por los NPCs, ya que estas zonas son de PVE.



Al principio se jugara en solitario, teniendo como tutorial el objetivo de arreglar la nave en la cual se estrelló en el planeta. Estos primeros niveles tienen la función de enseñarle al usuario las mecánicas principales. Una vez completado el tutorial, la nave nos permitirá conectarnos con el resto de los jugadores de la galaxia.



# ENTORNO

El entorno del juego es aleatorio, pero cumple ciertos patrones. Al iniciar el juego, el mundo se generará de a partir de una semilla, y esta afectará tanto la flora como la fauna del mundo en el que se empieza. El entorno se verá inmediatamente afectado por esto, y dependiendo de que toca, tendrá climas variados. Tanto los minerales como los elementos que se encontrarán cambiará dependiendo del planeta que toque, y para recolectar dichos elementos, se requieren herramientas especiales, y así consecuentemente.

Independientemente del mundo que le toque al jugador, los materiales necesarios para arreglar la nave se le será presentado al jugador, para así poder terminar la fase de tutorial y lanzarse al mundo abierto. La posición a la estrella más próxima afectará la cantidad de horas que tiene el día en estos planetas, y de la misma manera, la duración de las noches. Esto afectará directamente el clima y la temperatura (llevando en algunos casos a fríos/calores extremos). Los gases en el aire también influyen en la experiencia del jugador, de la misma manera que la gravedad. Las especies serán aleatorias y diferentes cada una de la otra.

# HISTORIA

La historia se lleva a cabo en una galaxia distante, donde las diferentes civilizaciones conviven bajo la misma red intergaláctica.

Nuestro personaje entra en escenario cuando su nave se descompone, obligándolo a aterrizar en un planeta inhóspito. Al aterrizar deberá pasar los siguientes días sobreviviendo con lo poco que tiene en el inventario, y a la vez buscando recursos para arreglar su nave y poder pedir auxilio. Al pedir el auxilio, se presentarán tres señales ofreciendo ayuda. Es aquí cuando el jugador debe elegir que facción será la que vendrá al rescate. Esta elección es permanente y no se puede cambiar en el futuro. Estas tres facciones son las que dominan la galaxia, y al ser territoriales, pertenecer a una te permitirá acceder a lugares exclusivos de esa facción. Habrán eventos de cada facción, guerras faccionales por la lucha de territorios, etc.

Aquí tomará importancia las decisiones que el jugador tome a la hora de interactuar con otras facciones. Una buena relación con otra facción incrementará los puntos de diplomacia - lo que permitirá comprar mejores objetos en zonas neutras, e incluyendo mejores precios. No obstante, cortar lazos con facciones laterales y enfocarse en la facción que uno elige te incrementará puntos de facción - lo que nos brindará las ofertas e ítems exclusivos en zonas de facción. Esto en un futuro le dará a los distintos jugadores una mayor demanda a la hora de negociar. (Aquel jugador que tenga acceso a mejores precios e ítems será importante ya que muchas personas querrán relacionarse e intercambiar con él).



Imagen de referencia de las Facciones.



# COMO GENERAREMOS INGRESOS

El usuario se encontrará numerosas veces a lo largo del juego con situaciones en las que deberá esperar cierto tiempo para poder obtener el resultado de objetos, como por ejemplo al hacer la aleación de metales, obtención automática de recursos, como por ejemplo máquinas de extracción de metales, o generadores de energía. Es en estos momentos que ofreceremos la oportunidad de pagar un fee para acortar este tiempo. En el juego los manifestaremos en forma de minions- pequeños asistentes que te ayudarán mientras no estás conectado en el juego. Otro método para generar ingresos es el de la compra de cosméticos, que son puramente estéticos, y no afectarán las estadísticas del jugador.

Otra método será el de un Pase Estelar - Este vendrá en una versión gratuita y otra premium. Si bien ambas son únicamente recompensas estéticas de la temporada, la premium ofrecera más cantidad, y se le retribuirá el 90% de los créditos gastados en la adquisición de dicho pase. Para el usuario a veces es una molestia no poder llegar a completar todo el pase que compró - Por eso decidimos que una vez que se adquiere el pase, este no tiene caducidad, y podrá completarse en el tiempo que lo desee el jugador.

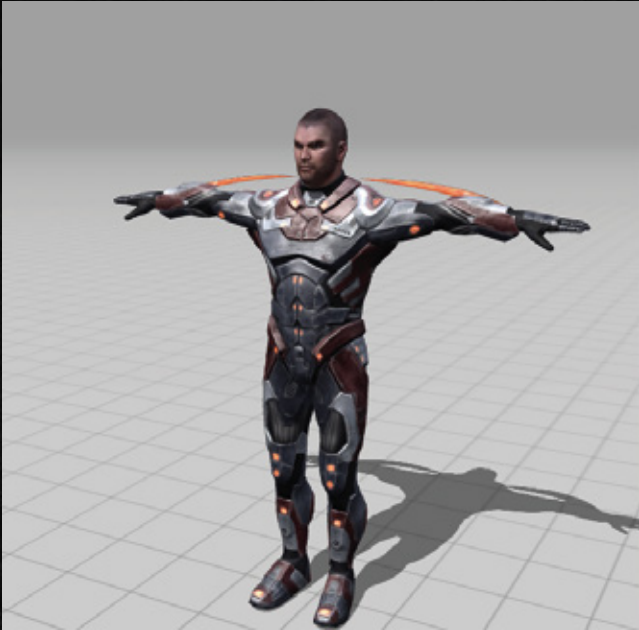
Nosotros como empresa nos preocupamos por la billetera del usuario, y el equilibrio entre aquellos que pueden pagar grandes cantidades, y aquellos que no; Por lo que el único gap que encontraremos entre estos dos será el de espera de tiempo para estas mecánicas.

También estaremos abiertos a ofertas de otras empresas para colaborar en eventos, donde ofreceremos la oportunidad de darles protagonismo a sus marcas, siempre y cuando se negocie el precio justificado. Se ofrecerá en la tienda cosméticos relacionados a la marca.



Imagen de referencia del Pase Estelar.

# Personaje



Uno de los personajes principales, cuenta con una armadura y una estética más futurista y espacial. Con una variedad de grises y naranjas

La idea es que el personaje se adapte lo más posible al entorno del juego con sus características físicas.





# Entornos

