

WE PARTY

game overview

overview

Juego móvil freemium multiusuario por turnos basado en la lucha épica entre dos pueblos.

Monetización por in app purchases estéticos que no afectan el gameplay.

Parte social permitiendo desafiar a amigos de facebook.

Género

Freemium mobile MMO turn based video game

Plataforma

MOBILE (iOS + Android)

Player type target

Jugador casual

Sin jugador de tipo definido

Entorno

Medieval fantástico cartoon

Story overview

La aldea Kalímdor se encuentra en inminente peligro frente a la invasión de la tribu de orcos Mannoroth. Hans, valiente heredero al trono de Kalímdor se ofrece para evitar la guerra, desafiando en cambio al temido patriarca de la tribu: el imponente orgo Grom. Grom sorprendido por lo que considera un suicidio, acepta el desafío de Hans, y ambos comienzan una lucha épica por el destino de Kalímdor...

Personajes principales

Hans: valiente heredero al trono de Kalímdor

Grom: temido patriarca de la tribu de orcos.

Modo de control

Gestos táctiles del celular que varían de
acuerdo al Mini Juego

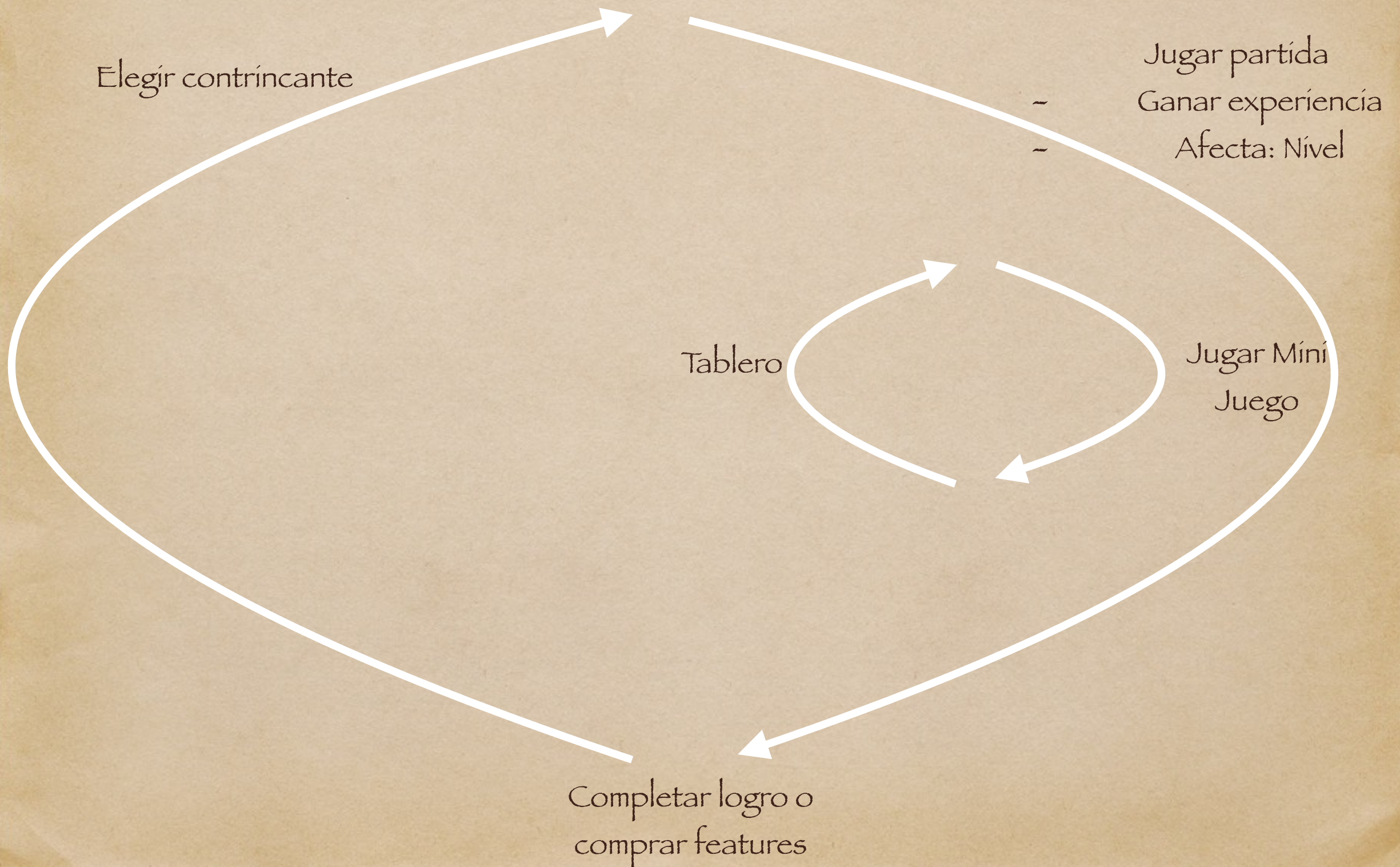
Gameplay modes

Contra CPU por turnos.

Multijugador por turnos.

Selección de contrincante por búsqueda y desafío
o aleatorio.

Basic Gameplay



Requerimientos

iOS

- iOS 7 (en adelante)

Android

- API level 10 (en adelante)

Prototipo

DEMO

Estimación de tiempos y presupuesto

Equipo

	unity (horas)	API (horas)	Diseño (horas)	QA (horas)
Pantalla inicial	5	-	30	2
Seleccionar jugador	40		40	10
Tutorial	60		40	10
Sección de partidas y logica de turnos	80	120	30	20
Tablero	80		60	20
Pantalla de compras y personalización	60		20	20
In App Purchases	30		-	50
Mini Juego	600		40	40
Total parcial	955	120	260	172

3 desarrolladores unity
1 desarrollador API
2 diseñadores
2 testers QA

Tiempos

3 meses

Presupuesto

USD 70K

Market & Opportunity

Juegos móviles representan el 78% de los 1.2B de gamers

El mercado global se va a duplicar para 2016

El mercado global a va llegar a valer USD 24B para el 2016

