



a game by:
DEAD PIXELS GAMES

Índice

1.	Idea Base	3
2.	Plataformas clave	3
3.	Referencias	3
4.	Historia	4
5.	Mitología y trasfondo	4
6.	Objetivo	6
7.	Gameplay	6
	Mecánicas	6
	Controles	6
	Cultivos	9
	Powerups	12
	Abonos	12
	NPCs	12
	Enemigos	13
11.	Interfaz	17
12.	Banda Sonora y efectos de sonido	18
13.	Sistema de monetización	19
14.	Enfoque multijugador	19
15.	Contacto	20

1. Idea Base

Skeletown es un juego de simulación de muerte para navegador, móvil y Facebook basado en prosperar en nuestro pequeño pueblo recolectando distintas y peculiares frutas y verduras, haciendo frente a enemigos, completando distintas misiones y personalizando nuestra apariencia y entorno mientras esperamos nuestro turno para la reencarnación. Se apoya en una estética y temática que pretende aunar lo oscuro y lo adorable, siempre en clave de humor, en un estilo que denominamos *darkawaii* (*dark* - oscuro en inglés y *kawaii* - adorable en japonés). La idea base es crear un mundo lleno de personalidad, vida y cosas por hacer dónde el jugador siempre tenga ganas de pasar un rato entretenido y prosperar poco a poco.

2. Plataformas clave

El juego está pensado para ser jugado de forma cómoda tanto en navegador como en móvil o tablet, nuestra prioridad es que sea un juego versátil y accesible desde múltiples plataformas que se presenten como ventanas a nuestro mundo, que debe estar lo más accesible posible. las plataformas planteadas son:

- Navegadores:
 - Chrome
 - Firefox
- Páginas:
 - Instant Games
 - Itch.io
 - Facebook
- Dispositivos:
 - Ordenador (en local)
 - Móvil
 - Tablet

3. Referencias

Nuestro juego, aunque pretende aportar un enfoque fresco y nuevo de este estilo para desmarcarse, sí que cuenta con distintas referencias que vienen dadas desde distintos medios. Predomina la estética de Halloween

- Videojuegos:
 - [Stardew Valley](#) : Juego de simulación de agricultura en el que estamos a cargo de una granja. Creado por [ConcernedApe](#).
 - [Animal Crossing](#): Juego de simulación de aldea. Creado por [Nintendo](#).
- Películas:
 - [Pesadilla antes de Navidad](#): Película de animación que mezcla la Navidad y Halloween. Creada por [Walt Disney Pictures](#) y [Touchstone Pictures](#).
 - [Coco](#): Película de animación con temática de la muerte mexicana. Creada por [Walt Disney Pictures](#) y [Pixar Animation Studio](#).

4. Historia

Nuestra historia comienza a bordo de una pequeña barca en la que nos encontramos acompañados de una alargada y misteriosa figura que nos lleva, remando calmadamente desde la proa, a través de las aguas de río con un aire muy peculiar. Al poco de recobrar la conciencia la misteriosa figura comenzará a hablar con nosotros y se presentará: se trata de Caronte, encargado de llevar las almas de los muertos al otro lado del río Aqueronte. Durante nuestro viaje en barca Caronte nos explicará que acabamos de morir y que él es el encargado de llevarnos al que será nuestro nuevo hogar. Al parecer empieza una nueva etapa en nuestra vida, o en nuestra muerte, mejor dicho, y en esta etapa tenemos una nueva meta: resucitar. Caronte nos cuenta que la vida en el más allá suele hacerse algo tediosa y la mayoría de habitantes está deseando resucitar, la única vía de escape posible una vez llegados a este punto. El único problema es que el servicio de resurrección es privado, y convenientemente dirigido por el mismo Caronte, y este nos avisa de que si queremos prosperar nos tendremos que manchar las manos sí o sí. Mientras se desarrolla la conversación llegamos a Skeletown, dónde finalmente Caronte nos da la bienvenida y se despide de nosotros, no sin antes devolvernos los dos óbolos que dimos por el pasaje. Según él nos harán falta en nuestra nueva... muerte.

5. Mitología y trasfondo

★ Caronte:

Basado en la mitología griega esta figura será la encargada de introducirnos en el juego. Siendo el barquero de Hades, Caronte era el encargado de guiar las sombras errantes de los difuntos recientes de un lado al otro del río Aqueronte. El viaje costaba comúnmente de uno a tres óbolos, razón por la cual se enterraba a los muertos con un óbolo bajo la lengua o dos sobre los ojos. Aquellos que no podían pagar tenían que vagar cien años por las riberas del Aqueronte, tiempo después del que Caronte accedía a llevarlos



sin cobrar.

Haciendo un guiño a este ritual Caronte nos ofrecerá quedarnos con nuestros dos óbolos del pasaje al final del viaje para echarnos un cable en este nuevo comienzo.

★ **Óbolos:**

El óbolo fue una moneda griega de plata cuyo valor es la sexta parte de una dracma. Como mencionamos anteriormente esta moneda se usaba antiguamente a la hora de enterrar a los muertos, esta servía como pago a Caronte, motivo por el cual hemos decidido que esta sea nuestra moneda en nuestro mundo.

★ **Reencarnación:**

En Skeletown es posible la reencarnación, de hecho, es uno de los grandes alicientes que se le plantean al jugador nada más comenzar. Al ser una zona bajo la jurisdicción de Caronte a lo largo del juego veremos como este abusa de su poder y de ser el encargado de realizar también los viajes de vuelta a la tierra de los vivos.

En la mitología griega pocas figuras han logrado realizar el viaje de ida y vuelta a través del Aqueronte. Hércules, Orfeo y Psique son algunos de los personajes que lo consiguieron.

★ **Enemigos:**

Los enemigos en Skeletown no son enemigos cualesquiera. A lo largo de la eternidad muchas personas han hecho perder los estribos a Caronte y han perdido la posibilidad de reencarnarse en un futuro. Cuentan las leyendas del pueblo que aquellos que no eran dignos eran arrojados por la borda al lago Aqueronte. Muchos conseguían llegar a la orilla y se escondían en zonas aisladas y ocultas. El rencor, la rabia y la frustración, además de las aguas del Aqueronte, cambiaban a estas personas, que se dedicaban a vagar asaltando a los buenos ciudadanos. Se cree que llevan máscaras para engañar a Caronte y lograr reencarnarse algún día.



6. Objetivo

Nuestro objetivo es habitar y prosperar en nuestro pequeño pueblo. Aunque ganar dinero y experiencia para subir puestos en la lista de reencarnación es uno de los grandes alicientes no queremos obligar al jugador a competir si no lo desea ni a tener una experiencia de juego agobiante o apresurada si no es su intención. Skeletown está pensado para ser habitado y entretenido, que el jugador sea capaz de establecer un espacio y hacerlo suyo a través de distintos elementos personalizables y actividades.

7. Gameplay

Mecánicas

El jugador se podrá mover en cualquier dirección arrastrando el cursor hacia donde quiera moverse. Sobre esta base, hay distintas mecánicas clave que estarán presentes en el juego:

- **Huerta:** contaremos con nuestra propia huerta que deberemos mantener y cuidar. Las distintas hortalizas y frutas que tendremos la posibilidad de cultivar no solo nos darán experiencia, sino que también nos permitirán recuperar energía o incluso podremos ganar algunas monedas vendiéndoselas a los comerciantes de Skelletown.
- **Enemigos:** si nos alejamos del pueblo corremos el peligro de encontrarnos con alguno de los numerosos y variados enemigos que merodean estas tierras. Debemos ser cautelosos si queremos conocerlos todos y sobrevivir en el intento.
- **Cosméticos y apariencia:** podremos obtener distintos objetos, adornos y prendas que nos servirán para personalizar nuestra apariencia a medida que avancemos en el juego.
- **Cuaderno de campo:**
 - Bestiario
 - Catálogo frutas y hortalizas
 - Cócteles taberna
 - Pesca
 - Mobiliario

Controles

Moverse: Arrastrar el ratón hacia la dirección deseada.

Acción: Se podrá interactuar/atacar haciendo click en los cultivos o los enemigos respectivamente.

Inventario: Hacer click sobre la mochila.

Cheat Vida: pulsar la “H” para recuperar toda la vida.

Cheat Spawn Enemigo: pulsar la tecla “e/E” para hacer aparecer un enemigo pequeño/grande en su zona del mapa.

Errantes

Los enemigos en Skeletown llevan el nombre de errantes, haciendo referencia a las sombras errantes que Caronte guiaba en la mitología griega, y, en nuestro contexto narrativo surgen fruto de la maldad de Caronte. Este, durante su travesía por los ríos infernales debido a diversas razones lanzó a sus tripulantes al agua. Esta, lejos de ser un agua normal, realizaría cambios en sus cuerpos y mentes dando lugar a los seres espectrales con los que nos encontraremos. Otro dato importante sobre los enemigos es que una vez han sido expulsados por Caronte su mayor fijación se vuelve en engañar a este para tener la oportunidad de volver al mundo de los vivos en algún futuro. Por esta misma razón portan máscaras muy similares y son de los pocos elementos que nos recuerdan a nosotros mismos dentro del juego, su funcionalidad es crear una ligera confusión respecto a si son otros personajes o enemigos que nos van a asaltar pero que no esté tan presente que entorpezca la jugabilidad, de esta forma cumplen su función en el juego. Si nos fijamos, esta similitud no es total, son máscaras algo deformadas y lo que es más importante: cuentan con dientes afilados y ángulos rectos (*peligro*) en contraposición a nuestra máscara, llena de simetría y ángulos suaves (*inofensivo*).

Fuerza:

Para que los jugadores puedan determinar de una manera sencilla si se enfrentan a un enemigo demasiado fuerte para ellos decidimos usar distintos elementos. El primero de ello el tamaño, los enemigos más débiles son más pequeños, de esta forma el jugador asimila fácilmente si se puede enfrentar a él. Y por otra parte la máscara. El número de dientes presentes en una máscara está directamente relacionado con su fuerza.

Historia:

Como hemos mencionado anteriormente cada tipo de enemigo cuenta con una historia de trasfondo que da explicación al porqué decidió Caronte privarles de la posibilidad de reencarnarse.

Niveles:

Los enemigos aparecerán de forma progresiva de la mano de los niveles de dificultad. En el estado inicial solo nos encontraremos los primeros enemigos base, a medida que avancemos en el juego aparecerán distintos tipos de enemigos (cada vez de tamaños más grandes y con más pinchos en su máscara).

Bonificaciones:

Los enemigos, una vez les hayamos derrotado, pasarán a estar en nuestro cuaderno, dónde podremos consultar los motivos de la muerte de cada uno de ellos hasta completar la colección. Una vez muertos los errantes nos dejarán abono, que servirán para potenciar el crecimiento de nuestros cultivos. Las lenguas de estos inhóspitos páramos tienen un dicho popular conocido por todos:

“Errante muerto, abono para mi huerto”.

Lugares

En Skeletown podremos visitar distintos lugares donde podremos realizar distintas acciones y actividades diferenciadas:

→ Nuestra casa:

- ◆ Podremos descansar y reponer energía.
- ◆ Personalizar nuestro entorno.
- ◆ Guardar objetos en nuestro baúl.



→ Taberna:

- ◆ Probar un cóctel nuevo cada sábado.
- ◆ Aceptar misiones y encargos.

→ Muelle

- ◆ Para visitar otros pueblos de los ríos infernales.
- ◆ Nuestra llegada al pueblo.



→ Oficina de reencarnación

- ◆ Mejorar nuestra propiedad.
- ◆ Contratación servicio reencarnación privado.
- ◆ Canjear bonificaciones por completar páginas de nuestro cuaderno.

→ Afueras

- ◆ Enfrentarnos enemigos

→ Vecinos


- ◆ Aceptar misiones.
- ◆ Aceptar regalos.

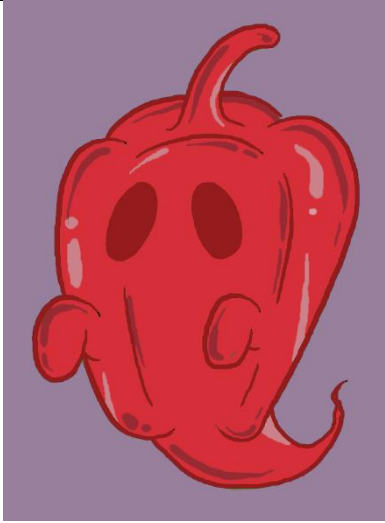



Cultivos

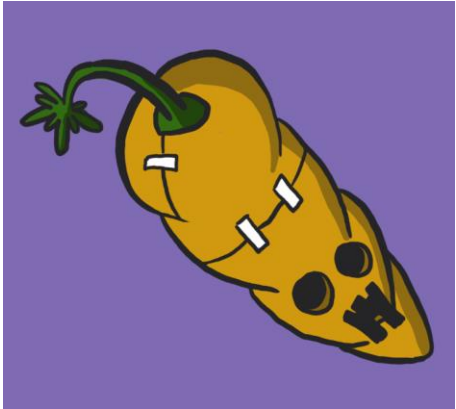
A continuación, se presentarán los diversos tipos de cultivos iniciales que se encontrarán disponibles en el juego.

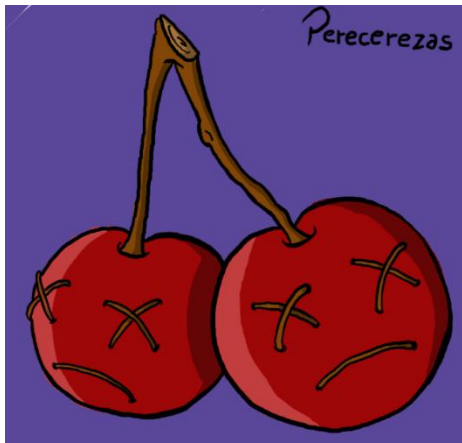
	Nombre:	Calaveraza/Skullpkin
	Valor:	7 Óbolos
	Tiempo de espera de cosecha:	15 minutos
	Cantidad por media cosecha:	2
	Cantidad por cosecha entera:	5
	Salud recuperada al comer:	20

	Nombre:	Almazorca/Cornsoul
	Valor:	4 Óbolos
	Tiempo de espera de cosecha:	10 minutos
	Cantidad por media cosecha:	3
	Cantidad por cosecha entera:	6
	Salud recuperada al comer:	15

	Nombre:	Ghost Pepper
	Valor:	3 Óbolos
	Tiempo de espera de cosecha:	8 minutos
	Cantidad por media cosecha:	3
	Cantidad por cosecha entera:	7
	Salud recuperada al comer:	10

	Nombre:	Cebonio/Demonion
	Valor:	6 Óbolos
	Tiempo de espera de cosecha:	12 minutos
	Cantidad por media cosecha:	3
	Cantidad por cosecha entera:	6
	Salud recuperada al comer:	15

	Nombre:	Zombihoria/Carronte
	Valor:	7 Óbolos
	Tiempo de espera de cosecha:	15 minutos
	Cantidad por media cosecha:	2
	Cantidad por cosecha entera:	4
	Salud recuperada al comer:	10

	Nombre:	Perecerezas/Cherryperish
	Valor:	1 Óbolos
	Tiempo de espera de cosecha:	Aparecen de forma espontánea en arboles aleatorios de Skelletown
	Cantidad por media cosecha:	-
	Cantidad por cosecha entera:	-
	Salud recuperada al comer:	5

Powerups

Abonos

Los abonos nos ayudaran al jugador a sacar el mayor partido a nuestros cultivos. Solo puede utilizarse un abono por cosecha a la vez. Existen de varios tipos y tamaños, a continuación, se detallan sus efectos:

-Abono de abundancia:



Pequeño: aumenta la cantidad de productos recogidos de una cosecha en 2 unidades.



Mediano: aumenta la cantidad de productos recogidos de una cosecha en 4 unidades.



Grande: aumenta la cantidad de productos recogidos de una cosecha en 6 unidades.

-Abono de rapidez:



Pequeño: disminuye el tiempo que tarda una cosecha en dar sus frutos en un 20%.



Mediano: disminuye el tiempo que tarda una cosecha en dar sus frutos en un 40%.



Grande: disminuye el tiempo que tarda una cosecha en dar sus frutos en un 40%.

NPCs




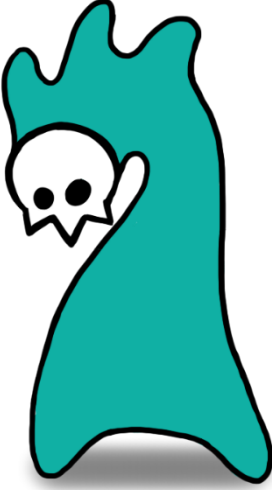
- **Barman:** El dueño de la taberna más antigua y popular de Skeletown (y también la única). Este esqueleto de aspecto rudo, pero corazón noble no dudará en echarnos una mano en nuestro paso por el pueblo. Nos encargará misiones a cambio de recompensas y nos preparará sus famoso cócteles de los viernes.

- **Encargado de la oficina de Resurrección:** Este desagradable personajillo es el encargado de gestionar la lista de espera para la resurrección pública. No dudará en ponernos las cosas más complicadas de lo necesario a la hora de escalar puestos en la cola. También es el encargado de la tienda virtual, así como de la adquisición de monedas y muebles para tu hogar.
- **Mercader ambulante:** Este simpático vecino vive por y para las verduras. Siempre amable y dispuesto a comerciar contigo las mejores frutas y verduras de todo Skeletown. No suele pagar precios muy elevados por los productos que puedas ofrecerles, pero siempre tiene multitud de mercancía disponible para ti.

Enemigos

A continuación, se presentan los tipos de errantes implementados en el juego:

	Nombre:	Errante Gelatinoso
	Vida:	2
	Ataque:	10
	Drop:	10 Óbolos
	Descripción:	Que no te engañe su cara de inocente, a pesar de no ser grandes combatientes sus potentes mordiscos pueden hacer mucho daño. Descartados por Caronte por no usar auriculares en el transporte público y por bloquear el paso en las escaleras mecánicas

	Nombre:	Errante Vertebrado
	Vida:	4
	Ataque:	10
	Drop:	10 Óbolos
	Descripción:	Este imponente errante esconde unas afiladas y poderosas fauces bajo su máscara que no dudará en usar para acabar contigo. Fueron descartados por Caronte por hablar por el móvil en el cine y por colarse en la cola de los supermercados.

8. Estructura del Juego

Clase GameEvent: Es una clase con tres métodos esenciales en suscribir, desuscribir y despachar, que se basan en la suscripción a eventos. Así conseguimos manejar que los eventos entre clases se puedan ejecutar más fácilmente.

Clase Main: Es la clase que gestiona el acceso al juego, inicializa las clases Singleton y carga el menú principal.

Clase WorldLoad: Se encarga de generar el mundo y las entidades, cargar el audio y guardar en el localStorage la información necesaria para poder volver a jugar al juego.

Clase AreaMap: Gestiona el mapa. Lo carga y descarga.

Clase GraphicEntity: Cualquier unidad que se dibuje en la pantalla es una graphicEntity. Todas las GraphicEntities están incrustadas en el GraphicRenderer.

Clases de soporte:

- Gameloop: Es la clase que gestiona todo el juego por lo que controla al resto de clases
- GraphicsRenderer: Es la clase encargada de dibujar todos los gráficos gracias a las clases GraphicEntities.
- AudioManager: Controla la carga y reproducción de audios.
- FileLoader: Carga archivos externos, como imágenes y JSON.
- Util: contiene funciones sencillas para su uso externo.

Clases de interfaz:

- MainMenu: contiene los elementos del menú.
- AboutUs: contiene los elementos de la pantalla de contactos.
- GameOver: contiene los elementos de la pantalla de derrota.
- HUD: contiene los elementos del HUD.
- MaxScores: contiene los elementos de la pantalla de las puntuaciones máximas.
- Inventory: contiene los elementos de la pantalla de inventario. Se puede acceder a estos desde la interfaz gráfica de los cultivos para plantar o abonar.
- uiEntity: contiene el manejo de la unidad mínima en la interfaz.
- Interface: controla el clic sobre la interfaz.

Clase AiPath: controla la inteligencia artificial de los enemigos.

Clase Collider: controla la entidad básica de colisión.

Clase Entity: es la clase abstracta de las entidades con capacidad de movimiento.

Clase Player: es la clase cuyo objeto maneja el jugador, hereda de Entity y contiene controladores por ratón o pantalla táctil. La entidad gráfica de esta clase está animada.

Clase Enemy: hereda de Entity, su movimiento se calcula mediante la clase AiPath. La entidad gráfica de esta clase está animada.

Clase Farmland: contiene una lista de todas las zonas de cultivo del mapa.

9. Niveles de dificultad

En Skeletown los niveles de dificultad vienen definidos por las diferentes zonas del mapa y los enemigos que las habitan. De nosotros dependerá hasta donde queremos adentrarnos en las peligrosas tierras más allá del pueblo.

Nivel de dificultad fácil: Este nivel englobaría nuestra casa y el propio pueblo. Si tan solo queremos dedicarnos a cultivar nuestras verduras, hablar con los vecinos del pueblo, comerciar o decorar nuestro hogar, podremos hacerlo sin ningún problema ya que nuestra casa se encuentra muy cerca del pueblo y no existe ningún tipo de amenaza entre estos dos lugares.

Nivel de dificultad medio: Si nos alejamos un poco del pueblo encontraremos la primera zona de peligro donde habitan enemigos de pequeño tamaño que tratarán de acabar con nosotros, pero no supondrán una gran amenaza.

Nivel de dificultad alto: Si conseguimos avanzar llegaremos a la segunda zona de peligro, donde habitan enemigos más grandes y peligrosos (además de los ya conocidos). Estos nuevos enemigos serán más difíciles de eliminar y son mucho más letales por lo que adentrarse en esta zona es una tarea dura pero que a su vez nos reportará mayores beneficios: mejores objetos, más experiencia y más dinero.

10. Colores

★ El azul, Caronte y la muerte

En el mundo de Skeletown los colores están asociados a una simbología determinada para reforzar la consistencia del mundo y de la jugabilidad. Para intentar mantener una misma lógica con los peligros en el juego y a la vez evitar caer en los prototipos (*rojo = peligro*) decidimos adoptar nuestro propio sistema de colores y su simbología, dándole al jugador herramientas muy concretas y consistentes para interiorizar dichos mensajes rápidamente. Con todo esto en mente recordamos a Caronte, el barquero, personaje que se nos muestra como la primera figura malvada de nuestro juego. Parece amable, calmado, pero pronto descubrimos que esta actitud solo es fruto de la confianza que le da tenerte bajo su poder y en sus dominios. De esta forma decidimos usar el azul del agua como símbolo de peligro. El agua y Caronte son los primeros símbolos. Una vez comenzado el juego conoceremos a los enemigos, que

a pesar de quedar engamados en nuestros escenarios vemos rápidamente como destacan sobre este. Los enemigos comparten el mismo azul que Caronte y el agua (recordemos que dichos enemigos son fruto de los actos de maldad de Caronte que tiempo atrás tiró a estas personas al agua).

★ El blanco, negro y nosotros

Otro elemento que también pretende transmitir un mensaje a través de la consistencia y la persistencia es el blanco en conjunto con el negro, siempre usado para referirnos a nosotros mismos. La primera función de esto es que en un mundo tan colorido y recargado el protagonista, nuestro personaje, se convierte en el centro de atención, lo cual facilita la jugabilidad y la comprensión del jugador. Este elemento aparece también en la puerta de nuestra casa, indicándonos de forma sencilla que nos pertenece o en la barra de vida, dónde debería bastar una primera simple vista para asociarla a nosotros y nuestra vida.

★ El morado y la vida

La vegetación y la mayoría de elementos vivos están asociados a una paleta de colores morada que nos pretender transmitir esa sensación de vida algo más allá de la estética predominante en el juego. Nuestra barra de vida, nuestras acciones, así como plantar o recolectar aparecen asociadas al morado. Hay un solo morado asociado a los elementos del HUD para evitar cualquier tipo de confusión.

11. Interfaz

Los distintos elementos que constituyen la interfaz de nuestro juego están elaborados con una serie de códigos e intenciones.

- **Ingame:** nuestra interfaz in game (barra de vida, tienda, inventario...) está pensada para estar siempre accesible y visible. Los elementos interactivables están representados con madera morada, que por una parte nos indica que se refiere a nosotros mismos y por otra, al ser elementos de la misma calidad, nos hace pensar que pueden realizar acciones similares.
- **Inventario:** nuestro inventario está pensado para fomentar la inmersión en el juego y acercar más los conceptos en los que se apoya. Cada página muestra una

personalización concreta que nos acerca a cada tipo de actividad que vamos a realizar:

- *Huerta*: los huecos de nuestros ítems se presentan como maceteros.
- *Ropa y cosméticos*: las distintas prendas se muestran en perchas, recordemos que podemos guardar ropa en nuestra propia casa más allá de las prendas que portemos encima.
- *Grimorio*: en él se recoge toda la información de los enemigos y cultivos que conozcamos a lo largo del juego además de ilustraciones de estos.
- *Tutorial*: se muestran mensajes de ayuda que explican de forma directa y visual cuales son los controles básicos del juego y sus mecánicas

12. Banda Sonora y efectos de sonido

- **Efectos de sonido**: los efectos de sonido de Skeletown han sido producidos y creados por nosotros prácticamente por completo, quitando sonidos como cavar o plantar, dónde hemos preferido mantener su relación con la acción del mundo y su sonido real para facilitar la experiencia de usuario. Manteniendo la temática y diseño visual hemos querido realizar sonidos básicos y simples, que refuercen la estética adorable y entrañable de nuestro juego.
 - La gran mayoría de efectos están creados usando instrumentos musicales y luego aplicando efectos y distintos tratamientos sobre estos.
 - Efectos como los relacionados con los enemigos tienen un componente acuático.
- **Banda sonora**: los temas compuestos para Skeletown pretenden también reforzar el que ya hemos hecho nuestro estilo: *darkawai*. Siempre con un aura que nos evoque un ambiente de ensoñación, con reverbs amplias e instrumentos como el clavicordio que nos trasladan y fomentan la inmersión en el mundo que hemos creado. Precisamente para plasmar esta dualidad de temática los temas propuestos refuerzan por un lado o el lado kawaii y por otro el lado dark.
 - **The outskirts**: este tema pretende causar inquietud cuando nuestro personaje se aleje de la seguridad de su pueblo.
 - **The town**: por otra parte este tema refuerza la faceta opuesta, la comedia y tranquilidad de la zona tranquila y segura del juego.
 - **Tema menú**: este pretende ser un tema que junte un poco ambas partes. Siendo un loop sencillo que tenga un deje siniestro pero como burlón, lejos de una faceta seria y terrorífica.

13. Sistema de monetización

El modelo de negocio del Skeletown está pensado de manera que todos los usuarios pueden jugar de manera gratuita, pero se podrán comprar diversos “cosméticos” para personalizar a nuestro personaje, así como muebles, objetos, e ítems que podremos ir obteniendo. También se podrán adquirir diversos “powerups”, que ayudarán a un progreso más rápido dentro del juego. Nuestra intención a la hora de monetizar este juego es que dicha monetización nunca entorpezca ni empañe la jugabilidad y la inmersión en el mundo del juego. La tienda será accesible desde un solo punto y prescindiremos de recordarle al jugador todo el tiempo que tiene la posibilidad de comprar, normalmente esta táctica estropea gran parte de la experiencia de usuario.

Skeletown es un juego “free to play” con pequeñas compras por diversos servicios y actividades dentro de la app. El dinero facilitará, agilizará o personalizará la experiencia de usuario, pero no será obligado para el disfrute del juego.

Los elementos que el jugador podrá obtener y de los que podrá beneficiarse a través de la tienda son:

- a) *Venta de cosméticos*: podrá obtener desde maquillajes, pintura, pelucas... todo tipo de accesorios.
- b) *Venta de muebles*: de la misma forma habrá una amplia variedad de muebles a la disposición de los jugadores para personalizar el hogar a su gusto.
- c) *Venta fertilizante*: Aparte de derrotando enemigos, podremos obtener fertilizantes y abonos comprándolos en distintos packs.
- d) *Espacio en la mochila*: la mochila en un primer momento se nos presenta con una cantidad de huecos bloqueados. Podremos obtener más espacios en los que cargar items adquiriéndolos a través de la tienda.
- e) *Skins personalizadas*: una posible medida en los primeros estadios de desarrollo es la realización de skins personalizadas para fomentar la fidelización de clientes nuevos. Se realizarán concursos, encuestas a nuestra comunidad a través de distintos canales de forma que sean nuestros propios usuarios quienes decidan muchos de los elementos que habrá en ese mundo.

14. Enfoque multijugador

La idea para Skeletown es que sea un juego multijugador, que permita tanto encuentros en zonas comunes como invitar y acoger distintos huéspedes en nuestro pequeño y cada vez más personalizado pueblo. Teniendo la posibilidad de intercambiar productos con tus amigos, mandarles regalos diarios o comparar vuestro aspecto, progreso y puntuación en el juego.

15. Contacto

A continuación, se establecen los medios de contacto:

Gmail: deadpixelgamesinfo@gmail.com

Github: <https://deadpixelgames.github.io/>

Twitter: <https://twitter.com/DeadPixelGames>

Instagram: <https://www.instagram.com/deadpixel.games/?hl=es>

Itch.io: <https://deadpixelgames.itch.io/>

Reddit: <https://www.reddit.com/user/DeadPixelGames>