

ICE3

JAVA IS CREEP



CONTENIDOS

Contenidos	1
¿QUÉ ES ICE³?	2
IDEAS INICIALES	4
Mecánica del juego.....	4
Interacción Persona-máquina	4
Representación del juego	5
Generación de los mapas	5
Modos de Juego	6
EL MUNDO DE ICE³	8
Personajes principales	8
Objetos	8
Escenarios.....	8
Concept art inicial.....	9
DISEÑO FINAL ICE³	12
Estética	12
Personajes	12
Objetos	13
Animaciones	13
Diseño de niveles.....	13
Interfaz y menús.....	15
Banda sonora y efectos de sonido.....	21
DATOS TÉCNICOS Y PRODUCCIÓN.....	22
Programación y estructura de juego	22
Plataformas y controles en cada una de ellas	22
Requisitos	22
Modelo De Negocio	22
Monetización.....	23
Road map.....	23
Especificaciones de las versiones	23
Equipo de trabajo	23
Programas y recursos empleados.....	23
CAPTURAS DEL JUEGO	23

¿QUÉ ES ICE³?

ICE³ es un juego 3D multijugador arcade, en el que deberás hacer uso de tu estrategia y habilidad para encontrar a otros personajes y mandarlos fuera del mapa. Pero no todo es tan sencillo, todo esto ocurre en un cubo, y, por si fuera poco, ¡todo resbala! Para conseguir sobrevivir y ser el último en pie, deberás patinar, golpear y sacar del cubo a todo aquel que se cruce en tu camino.

Para ello, dispondrás de un abanico de objetos que pueden darle la vuelta ~~a la tortilla~~ al cubo y proclamarte así ganador.

DESCRIPCIÓN BÁSICA DEL JUEGO

En ICE³, deberás hacer un buen uso de los objetos que consigas en el mapa y pensar fríamente los movimientos que vas a realizar. Todo el mapa se basa en un mapa cúbico de hielo en el que nuestro jugador debe eliminar a otros personajes usando objetos y desplazándose por este mismo, sólo pudiendo moverte en una dirección hasta chocar con un obstáculo.

El cubo, donde se desarrolla la acción, se basa en cuadrículas en las cuales aparecerán diferentes bloques y obstáculos que facilitan (o dificultan) la tarea.

Tu objetivo es ser el último que queda en pie, ganando así la partida.

IDEA E INSPIRACIÓN

Nuestra idea se basaba en desarrollar todo el juego alrededor de una estructura cúbica, para dar un toque distintivo, permitiendo al jugador moverse por las caras de esta misma, cada una con su orientación y estructuras. Esto provoca que el jugador se mantenga alerta y tenga que pensar bien los movimientos.

A partir de esta idea base, se propusieron diferentes ampliaciones para completarla y dar tanto un mayor dinamismo como re-jugabilidad. La idea elegida se basa en un multijugador competitivo, en el que cada personaje pueda recoger de este mismo cubo un objeto que permitirá empujar, golpear, o protegerse de un golpe de otro jugador.

Para llegar a esta idea, se han utilizado referencias como:

- Minijuegos cortos de *Wii Party*, que se basan en usar una habilidad para sacar al enemigo del mapa, golpeándoles de alguna forma específica



Minijuego Punch



Minijuego Railes

- Pequeñas zonas de hielo de los juegos de *Pokémon*: en los que el personaje se desplaza hasta chocar con obstáculos, de tal forma que no puede cambiar su trayectoria mientras se mueve.



Mapa Hielo Pokémon Let's Go Pikachu



Mapa Hielo Pokémon Platino

- Juegos como Pac-Man y Bomberman: ideas como tener que recoger un objeto para poder eliminar al enemigo o poder modificar el mapa usando objetos.



Bomberman



Pac-Man

GÉNERO Y JUGABILIDAD

Juego multijugador arcade competitivo en 3D, basado en la toma de decisiones del jugador para sorprender a los rivales y el azar de los objetos. Los mapas disponen de diversas caras, entre las cuales los personajes pueden ir desplazándose, de tal manera que el jugador debe estar muy atento a dónde se encuentran los enemigos y cómo flanquearlos.

IDEAS INICIALES

MECÁNICA DEL JUEGO

La mecánica de nuestro juego se basará en la combinación de las ideas anteriores:

- **Desplazamiento del personaje:** nuestro personaje se podrá desplazar en dos ejes (Vertical u Horizontal) y se deslizará, sin poder cambiar de dirección (a no ser que un objeto lo permita) hasta chocar con un obstáculo. Sin embargo, durante este movimiento puede girarse y mirar en otras direcciones, aunque su movimiento no cambia. Al tratarse de un movimiento en un cubo, se realizarán giros de cámara cada vez que se cambie de cara, manteniendo los controles de movimiento.
- **Recoger objetos del mapa:** los personajes podrán recoger los objetos que se encuentren por las caras del mapa. Si se recoge un objeto cuando ya se tenía otro equipado, se sobrescribe. Respecto a la zona que contenía el objeto, aparecerá un objeto nuevo aleatorio a los 5 segundos.
- **Uso del objeto equipado:** los objetos equipados se encuentran por el mapa, siendo recogidos simplemente al pasar por encima de estos, y tendrán un número de usos y una acción (detalladas en el apartado de "Objetos"). Los objetos se pueden usar en cualquier momento, ya sea en movimiento del personaje o parado. Estas acciones, de una forma general, permiten:
 - Quitar vida a un enemigo: si el objeto logra alcanzar al enemigo, le restará vida.
 - Defenderse de un ataque: permitirá devolver el daño de un ataque al propio atacante.
 - Desplazar / Crear / Romper bloque: permite cambiar el diseño del mapa, ya sea temporalmente o de forma definitiva.
 - Desplazar al enemigo y/o al atacante: desplaza al jugador un número de casillas determinado.
- **Sistema de vidas:** cada jugador dispone de una cantidad fija de vidas, que serán siempre visibles de cada jugador. Se pueden perder vidas:
 - Recibiendo un golpe
 - Chocando con un obstáculo al ser empujado contra él
 - Siendo empujado por un límite del cubo (borde)

INTERACCIÓN PERSONA-MÁQUINA

Se dispondrán de diferentes controles en función del tipo de dispositivo empleado:

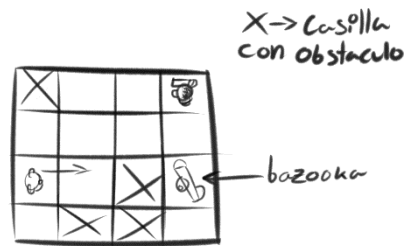
Acción \ Dispositivo	Táctil	Teclado + Ratón
Giro del cubo	Arrastrando en la pantalla	Usando el Ratón o Accesos Directos para girar hacia una cara concreta
Movimiento del jugador	Cruceta con 4 posiciones	Flechas del teclado
Uso de objeto	Pulsar sobre un botón	Tecla específica

REPRESENTACIÓN DEL JUEGO

La forma de visualizar el juego se basa en diferentes cámaras, en función de si estamos observando el cubo o si estamos moviéndonos con nuestro personaje. Estas cámaras tienen la siguiente especificación:

- **Cámara normal (fija) → Personaje**

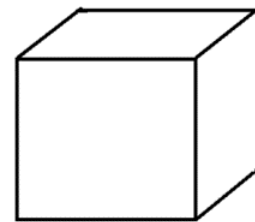
Observamos una vista que enfoca al personaje y muestra una cara completa del cubo. Si el personaje cambia de cara, se realizará una animación (giro respecto al centro del cubo) para seguir enfocándolo. Los giros no se efectuarán de forma inmediata, si no que la animación durará un segundo.



- **Cámara que permite giro (libre):**

Abstracción de la cámara fija anterior. Esta cámara gira sobre el centro del cubo, permitiendo ver todas las caras. Al pasar a esta cámara (pulsando sobre el propio cubo para girarlo), se realizará un *zoom out*, que durará medio segundo.

En el momento que deja de haber una interacción por parte del usuario para girar el cubo, se vuelve a la cámara normal, sin animación, de forma instantánea.



GENERACIÓN DE LOS MAPAS

Para la creación de los mapas, se usará una plantilla en Excel, la cual se cargará directamente en Unity, realizando una lectura del documento leyendo cada cara. Cada tipo de objeto tiene un identificador (código alfanumérico) asignado con un color de fondo en el propio Excel para poder crear los mapas de una forma más sencilla.

[illegible]

Ejemplo de un cubo de 7x7x7

En el propio archivo Excel se especifica las dimensiones que tienen las caras. En el archivo de ejemplo, podemos ver la dirección de cada una de las caras, siendo T (Top) la cara superior y B(Bottom) la inferior. Para generar en mapa, se tendrán en cuenta la relación entre una cara y sus contiguas, siguiendo ese esquema.

Se coloca al final de la primera línea una cadena "FIN" para indicar donde acaba el documento.

MODOS DE JUEGO

Los diferentes modos de juego se basarán en la cantidad de personajes en la sala, en la colocación de estos y de los objetos, y el tipo de bloques que contendrán:

- **Modo Solo:**
 - **Modo entrenamiento:** modo para 1 jugador, en el que nos colocaremos en una cara del cubo (y será la única a la que se puede acceder) y aparecen todos los objetos para poder probarlos. También aparecerá un enemigo sin movimiento cerca de una pared, y se reseteará al morir.
 - **Modo puzles:** modo para 1 jugador, en el cual nuestro personaje deberá hacer uso de los objetos del mapa para alcanzar un punto al final del puzle. Estos mapas contendrán “enemigos” que se basan en objetos ya creados, que disparan o desplazan objetos para dificultar pasar el mapa (a modo de trampas)
- **Modo multijugador:**
 - **Modo multijugador básico:** de 2 a 6 jugadores, empezando cada uno en una cara distinta del cubo, en la que dispondrán de distintos objetos que aparecen por azar. Nuestros personajes usarán sus objetos para vencer amistosamente a los enemigos.
 - **Modo “Captura los objetivos”:** de 2 a 6 jugadores. Nuestro jugador deberá conseguir la mayor cantidad de puntos, recogiendo banderas del mapa. El jugador que llegue a 5 puntos, gana la partida.
 - **Modo “Espejo”:** dos equipos, de 1 a 2 jugadores en cada equipo. Estos mapas están divididos por la mitad (con paredes), y cada lado es simétrico al otro. En cada zona aparecen 2 banderas, también de forma simétrica. Cuando un jugador coge una bandera, gana un punto, y la bandera simétrica del otro lado se elimina. El primer equipo en conseguir dos puntos, gana la partida.
 - **Modo “Todos con el mismo objeto”:** de 2 a 6 jugadores, todo el mundo empieza con el mismo objeto y debe ser el último en quedar en pie. Para este modo de juego, solo aparecerán algunos de los objetos del juego.
 - **Modo “Juegos del hambre”:** de 2 a 9 jugadores. Todos empiezan en la misma cara, al mismo tiempo, en la que el suelo no resbala. Los objetos se encuentran en el centro de una cara, y cada jugador debe ser rápido, escoger un buen objeto y elegir una forma de escapar sin morir y quitando a la mayor parte de enemigos posible.
 - **Modo “Objeto aleatorio cambiante”:** de 2 a 6 jugadores. Los objetos de cada jugador cambian cada cierto tiempo (no cambian justo en el momento de usarse)
 - **Modo “Locura”:** hasta 24 jugadores. Similar al modo multijugador normal, sin embargo en este modo, en cada cara empiezan 4 jugadores, en el centro del mapa.
 - **Modo “Captura la bandera”:** 2 o más equipos de 1 a 6 personas por equipo. Un equipo empieza en la cara *Top* y otro en la cara *Bottom*, teniendo una bandera en el punto central. El modo de juego se basa en ganar puntos venciendo a los enemigos (que reaparecerían en su base tras un tiempo) o cogiendo la bandera y llevandola hasta tu base. Cuando un jugador lleva la bandera, se desplaza más lento y no puede atacar. Si se vence al jugador que lleva la bandera, la bandera vuelve a la base a la que pertenece.
 - **Modo “ICE Hockey”:** dos equipos de 2 a 6 jugadores. Similar a capturar la bandera, pero en este modo, se debe empujar un cubo que se desplaza por el mapa y puede ser empujado por cualquiera de los dos equipos, hasta llevarlo a la base enemiga, consiguiendo así puntos.
 - **Modo “Tazas locas”:** de 2 a 9 jugadores. Los personajes al desplazarse giran sobre si mismos en una de las dos direcciones, y no pueden parar el giro. Por tanto, atacar se vuelve más complicado.



En la mayoría de los modos de juego (excepto *ICE Hockey*, *Captura la bandera* y *modos solo*), se implementará una mecánica que elimine una cara cada cierto tiempo (30 segundos), de tal manera que no permita a los jugadores permanecer protegidos sin moverse. Para avisar de esto, la cara cambiará de color de forma parpadeante (5 segundos antes) para permitir a los personajes escapar.

De esta forma, se acotará el tiempo de las partidas, haciéndolas más dinámicas. Cada vez que se elimine una cara, los jugadores que aún estén en ella, perderán la partida.

EL MUNDO DE ICE³

PERSONAJES PRINCIPALES

Nuestros personajes principales son animales adorables, que realmente buscan el hacerse con el cubo y ganar la partida. Se basarán en animales de clima frío (pingüinos, lobos, osos polares...). No existirán diferencias de atributos entre los personajes.

El tamaño de cada unidad del pixel del cubo serán 1x1x1.

OBJETOS

En el desarrollo de la partida, puedes encontrar diversos objetos, como:

- **Cañón de bolas de nieve** (5 usos): al usarse, se estirará la máxima distancia posible en la dirección en la que el jugador está mirando, haciendo que el personaje que lo usa se desplace ahora en la dirección contraria al disparo. El tiempo de la animación dependerá del número de casillas que recorre el puño.
Si golpea a un enemigo, le quita 1 de vida, y el propio puño deja de avanzar y vuelve al jugador.
- **Escudo** (1 uso): puede equiparse al personaje, y te protege de un golpe por la espalda. Al recibir daño, se elimina el objeto.
- **Boomerang** (3 usos): el objeto es similar al cañón de bolas, pero este tiene una duración (3 segundos) y no deja estático al que lo lanza. Al usarse, se dispara en la dirección en la que el jugador esté mirando, pero, en función del color que tenga (rojo = izquierda, azul = derecha) se puede hacer que cambie de dirección pulsando de nuevo en el objeto. Al pasar el tiempo, o chocar con un obstáculo, se destruye.
Si golpea a un enemigo, le quita 0.5 de vida.
- **Ventilador** (2 usos – 2 segundos): el objeto se activa y dura 2 segundos, creando una corriente de aire en la dirección que se use. Todos los personajes que pasen por delante, se verán desplazados en esa dirección un total de 3 casillas.
Si chocan contra un muro, pierden 1.5 de vida.
- **Espejo** (1 uso – 3 segundos): permite al jugador reflejar un ataque, realizando el daño al jugador que lo usó. Este objeto es invisible para el resto de jugadores hasta que el propio jugador lo usa, y sólo es efectivo si el ataque se recibe de cara al jugador.
- **Invisible** (1 uso – 10 segundos): permite al jugador hacerse invisible, manteniendo sus colisiones.
- **Bandera**: objeto especial del modo de juego “Captura la bandera” que puede recogerse al pasar por encima. En el caso de que el personaje que lleva la bandera muera, vuelve a la posición en la que estaba.

ESCENARIOS

Como se ha comentado en el apartado de Generación de mapas anterior, los mapas se realizarán en un Excel, de tal manera que cada casilla (en función a un código alfanumérico) representa un tipo de objeto u obstáculo. Los siguientes apartados incluyen el nombre del objeto y el código que se usará para cargarlo:

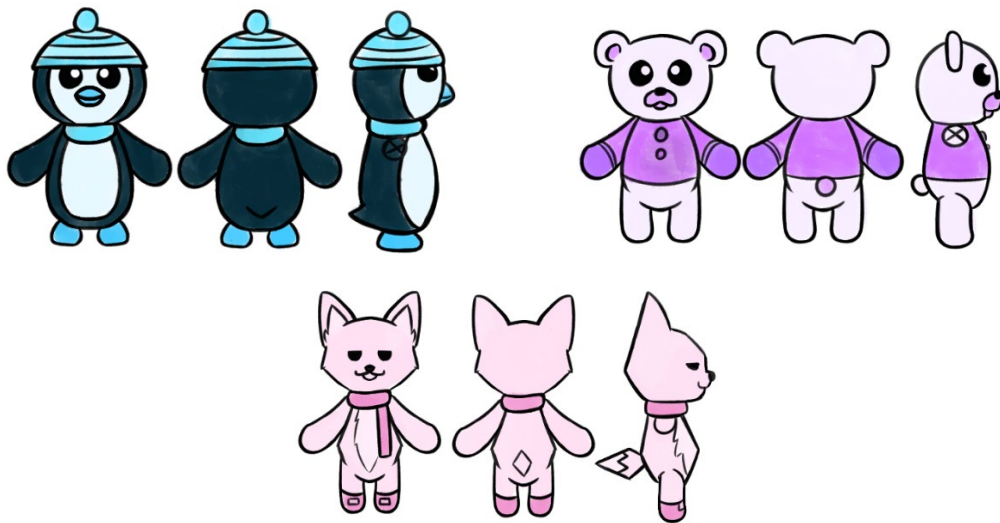
- **Suelos:**
 - **Hielo** (SH): suelo básico, en el que el personaje resbalará y pasará al siguiente de forma automática
 - **Piedra** (SP): suelo en el que el personaje parará y podrá moverse a alguno de los contiguos.
 - **Fuego** (SF): suelo del DLC “FIRE³”, en el que el personaje tendrá que estar siempre en movimiento, sin poder parar aun chocando con un obstáculo (en caso de chocar con un

obstáculo y no indicar ninguna dirección de movimiento, volverá en la dirección en la que vino)

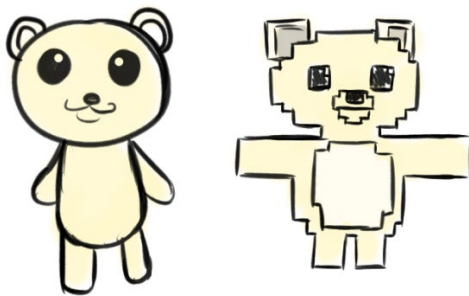
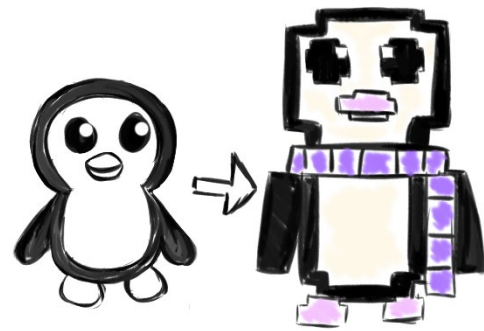
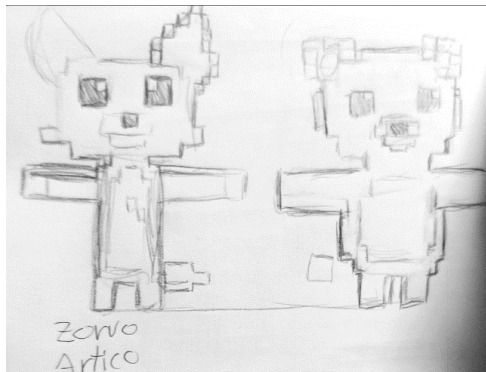
- **Eléctrico (SE)**: suelo del DLC “ELEC3”, suelo metálico similar a una cinta transportadora, que llevará una dirección, y permite al jugador desplazarse más rápido si va en la misma dirección. Además, cada cierto tiempo el suelo electrifica a los jugadores que estén encima, dejándoles sin movimiento durante unos segundos.
- **Paredes:**
 - **Normal (P)**: obstáculo básico que interrumpe el movimiento del jugador. Puede destruirse con objetos especiales.
 - **Indestructible (PI)**: obstáculo básico que interrumpe el movimiento del jugador, pero a diferencia del anterior, no puede destruirse.
- **Bloque de hielo (B)**: obstáculo que se mueve al empujarlo. Se usará también para el modo “ICE Hockey” como si fuera un balón.
- **Portería (PPP)**: tipo de suelo especial para el modo de juego “ICE Hockey” y “Captura la bandera”. Simplemente se usa para identificar si el bloque (balón) o la bandera ha entrado en esa zona, para así sumar puntos al equipo.
- **Zona de reaparición (R)**: zona en la que el jugador reaparecerá al morir (sólo en algunos modos de juego)
- **Zona de aparición de Objeto (O)**: zona en la que aparecerá un objeto aleatorio.
- **Zona de aparición de Personaje (P)**: casillas en las que puede aparecer el personaje.

CONCEPT ART INICIAL

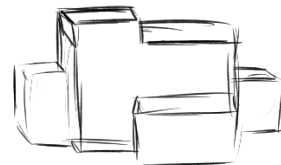
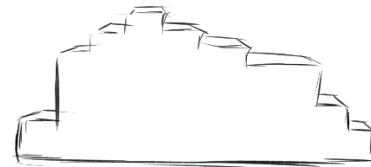
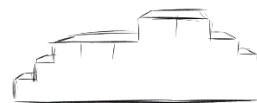
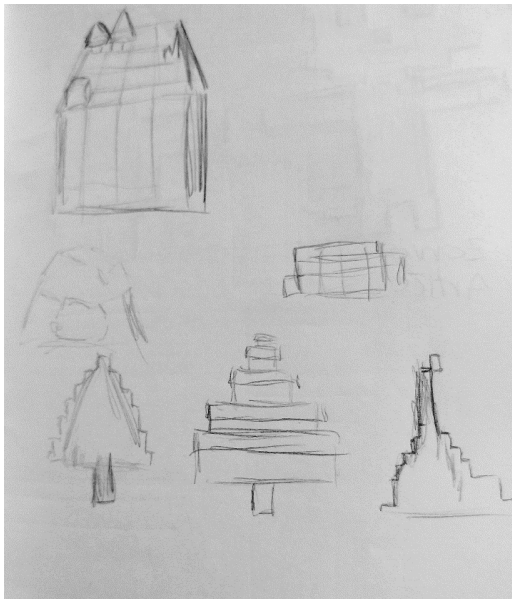
Personajes: Concept Art Inicial

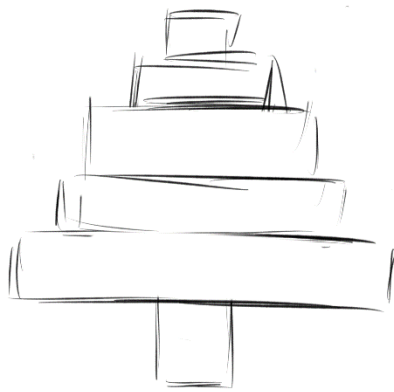


Decisión de diseño: Voxel Art



Bocetos de posibles obstáculos:



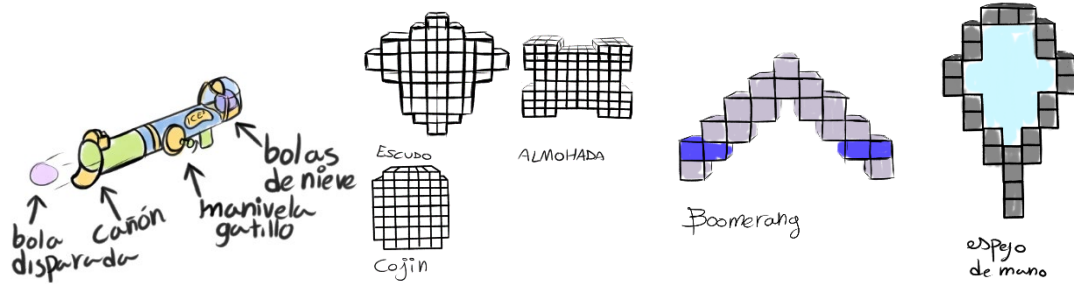


Frente



de arriba
Se ve como
una pirámide

Objetos:



DISEÑO FINAL ICE³

ESTÉTICA

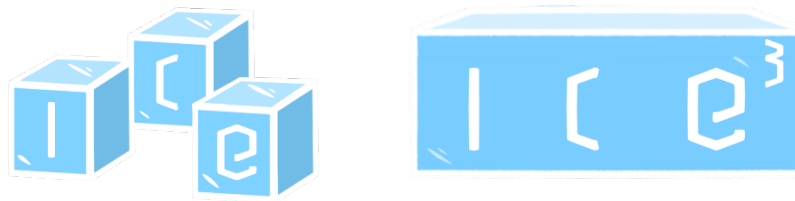
Interfaces

Paleta de colores:



Colores gélidos (gama de azules) junto con un color violeta para destacar algunos botones.

Logo:

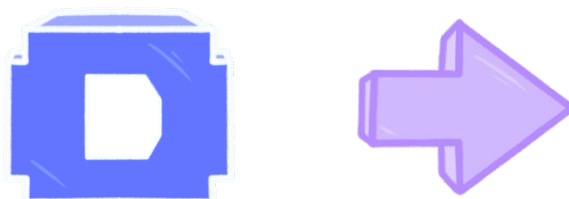


Logo para el menú de inicio y logo para la pantalla inicial.

Botones:



Botones genéricos, que puedes colocarse en diferentes posiciones realizándoles un volteo.



Botones especiales, para cambiar de interfaz y para empezar a jugar.

Diseño final de la interfaz:

PERSONAJES

*** No disponible hasta tener todos los diseños finales de los personajes

OBJETOS

*** No disponible hasta tener todos los diseños finales de los objetos

ANIMACIONES

Se crearán distintas animaciones, tanto para personajes como para los propios objetos, que son:

- **Animaciones de los personajes:** para estas animaciones, se empleará un modelo básico de esqueleto que contendrá todas las animaciones, y simplemente se adaptará a cada modelo. Todo ello se hará en *Blender*, importando los modelos en “*obj*” desde *Magica Voxel*:
 - Andar: movimiento básico del modelo, en el que andará moviendo piernas y manos.
 - Correr: animación para el DLC “*FIRE³*”, similar a la de andar pero más rápida.
 - Andar con un objeto: similar a la anterior, pero en este caso mantendrá las manos rectas en la dirección en la que mira.
 - Correr con un objeto: mismo procedimiento que Andar – Correr.
 - Electrocutarse: animación del DLC “*ELEC³*” en el que el personaje queda estático y le aparecen unos rayos alrededor del cuerpo.
 - Deslizarse: movimiento básico de *ICE³* en el que el personaje no levanta los pies y mueve las manos.
 - Recibir un golpe: el personaje hará una breve animación como para caer, en la que cambiará a un color rojo (de forma parpadeante) y volverá a una animación estática.
 - Estar parado: simple animación en la que el personaje está estático, moviendo los brazos levemente (*idle*)
- **Animaciones de los objetos:** por el contrario a las anteriores, estas animaciones se realizarán directamente en *Unity*, ya que se basan en lanzar un objeto, con sus correspondientes colisiones con el mapa y el resto de jugadores. Algunas de las animaciones son:
 - Cañón de bolas de nieve: cada vez que se dispare, se creará una bola desde la posición del personaje, en línea recta, hasta chocar con un obstáculo o enemigo.
 - Boomerang: cuando se lanza, el modelo gira sobre si mismo (en la dirección en la que deba girar en función a su color) y avanza en línea recta hasta chocar con un enemigo u obstáculo.
 - Ventilador: se crearán en línea recta partículas para indicar la dirección en la que sopla el ventilador.
 - Hacer invisible/visible al personaje: se cambiará la transparencia del personaje gradualmente, hasta hacerlo invisible (y viceversa para volverlo visible)

DISEÑO DE NIVELES

*** No disponible hasta disponer de los diseños finales de los obstáculos.

Respecto a los mapas, se crearán siguiendo el patrón de un Excel explicando anteriormente, en función a las dimensiones que se deseen. Se seguirán las siguientes pautas para su creación:

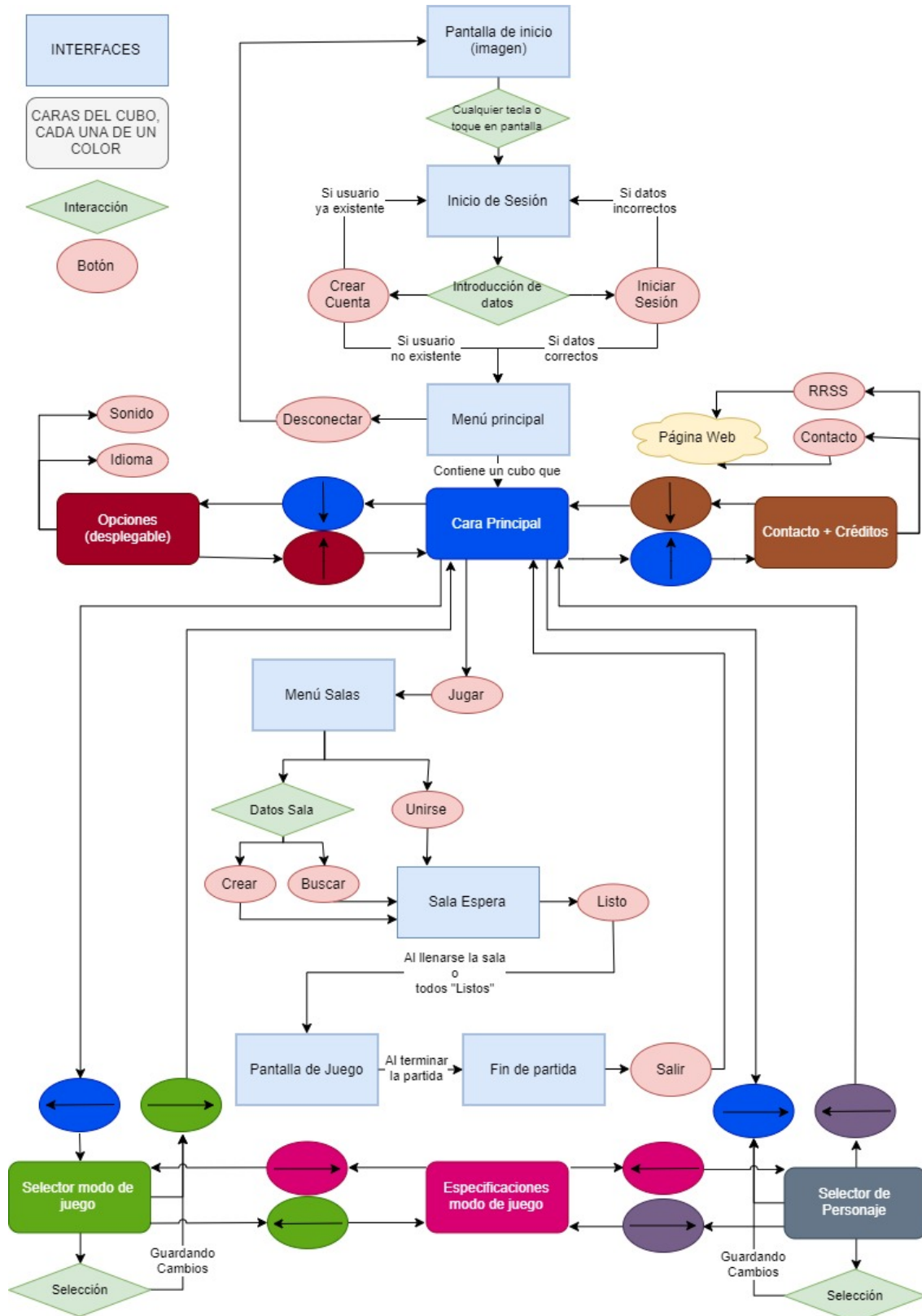
- Si existe bloque en un borde, tendrá que existir otro bloque en el correspondiente borde contiguo.
- En cada línea (tanto horizontal como vertical) tendrá que haber un bloque indestructible o suelo de piedra (para no poder entrar en bucles de movimiento circular sin parar)
- No crear caminos en los que un jugador esté protegido y pueda esperar sin moverse.



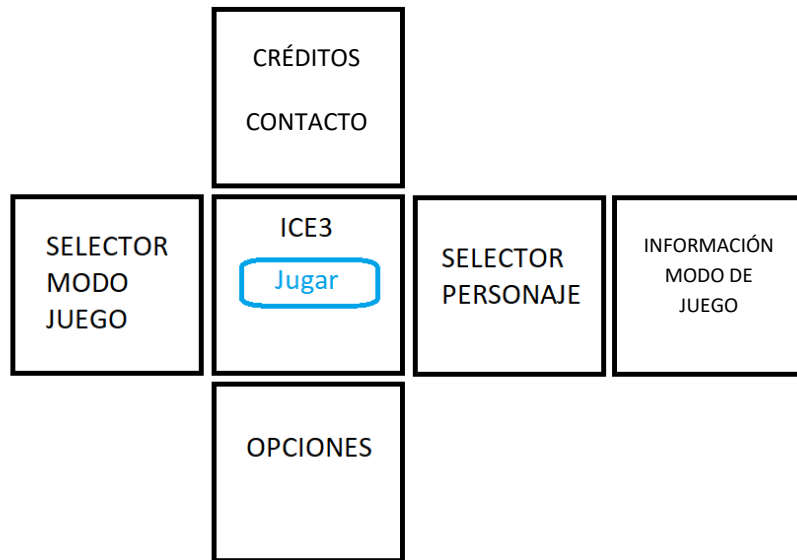
**** No disponible hasta disponer de diseños finales de mapas*

INTERFAZ Y MENÚS

Diagrama de Flujo:



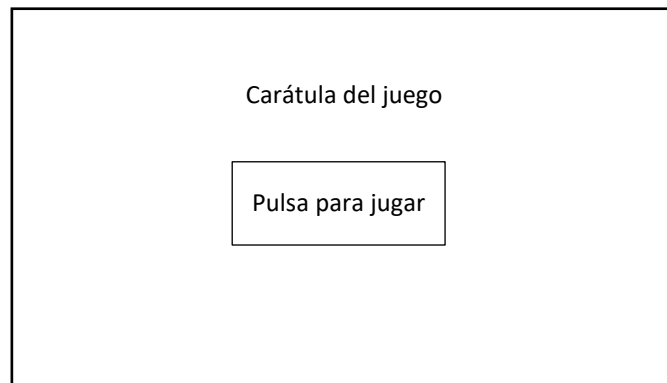
Esquema sencillo de menú: se tratará de un cubo en la que cada una de las caras contiene una interfaz distinta, de tal manera que se puede navegar por las distintas interfaces usando unas flechas a los laterales del cubo.



Diseño Esquemático de las interfaces:

PANTALLA DE INICIO

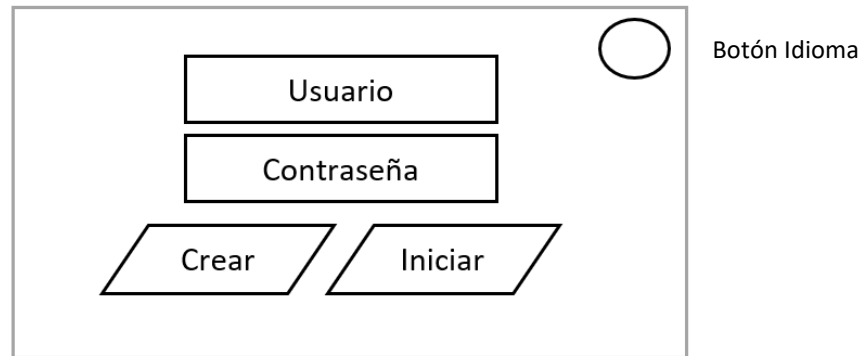
Contendrá una imagen que representa al juego (como una carátula). Al pulsar en cualquier punto de la pantalla, se pasa a la siguiente interfaz:



INICIO DE SESIÓN

Contendrá:

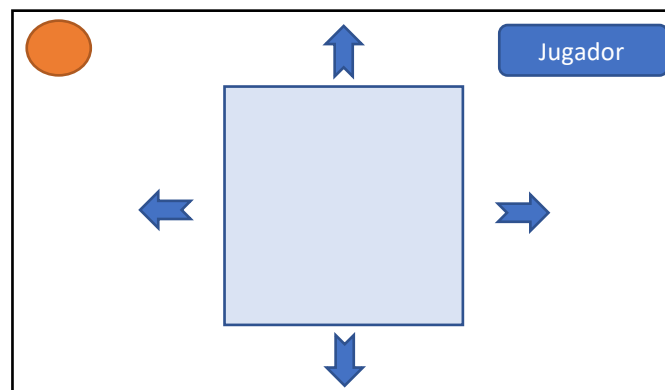
- Cuadro de texto para escribir un usuario.
- Cuadro de texto para escribir una contraseña.
- Botón crear cuenta.
- Botón iniciar sesión.
- Botón Idioma.



MENÚ PRINCIPAL DE JUEGO

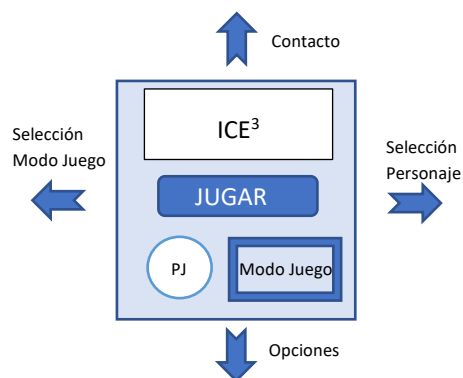
Contendrá un cubo en 3D en el que cada una de las caras representa una interfaz básica distinta. Además tendrá:

- Botón para desconectar.
- Nombre del jugador.
- Flechas para mover el cubo.



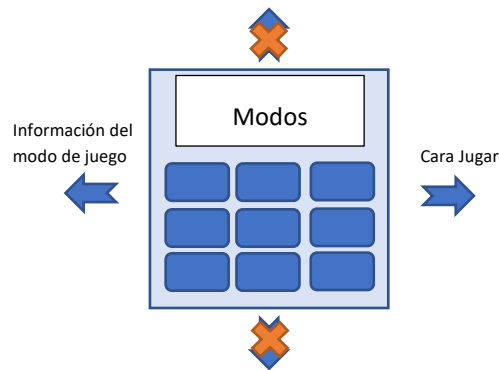
Cara principal del cubo: contiene:

- Título "ICE³"
- Botón de Jugar
- Avatar del personaje seleccionado
- Texto con el modo de juego seleccionado



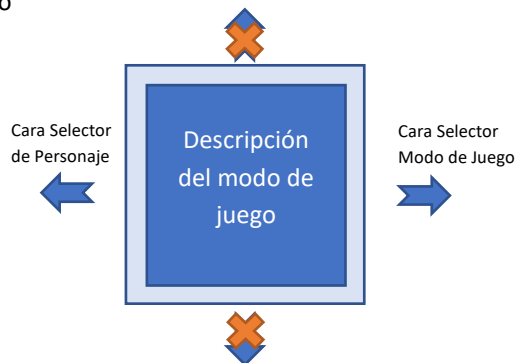
Cara Selección Modo de Juego:

- Título “Modos de Juego”
- Botones para seleccionar el modo de juego, junto con un título que lo identifique. Solo puede haber uno seleccionado y se indicará con un borde de color. Por defecto, estará elegido uno de los modos de juego.



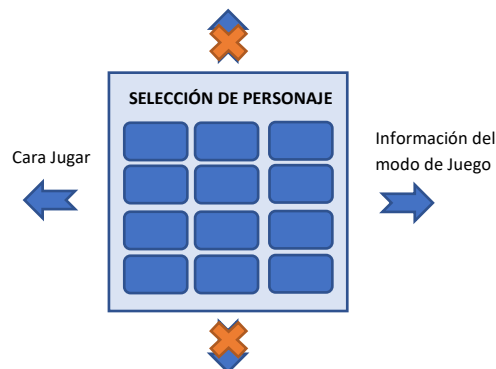
Cara especificaciones del modo de juego: esta cara contendrá una descripción del modo de juego.

- Texto con el modo de juego
- Descripción del modo



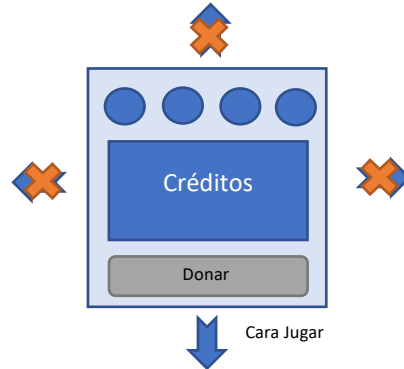
Cara selector de personaje: esta cara contendrá todos los posibles personajes que tenga el jugador.

- Texto “Selección de personaje”
- Grid de botones con desplazamiento en una dirección, con cada uno de los personajes (al seleccionar uno, se remarcará con un color el borde)



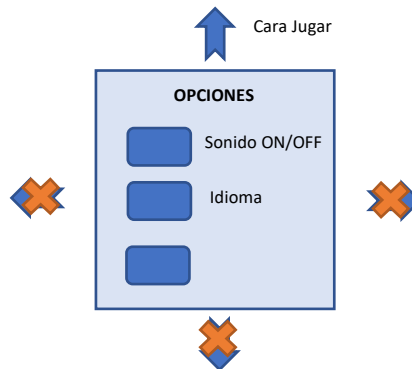
Cara créditos: esta cara contendrá tanto información como un botón de donación que lleva a nuestra página web.

- Bloque de texto con información del equipo (Créditos)
- Botones RRSS
- Botón de donación



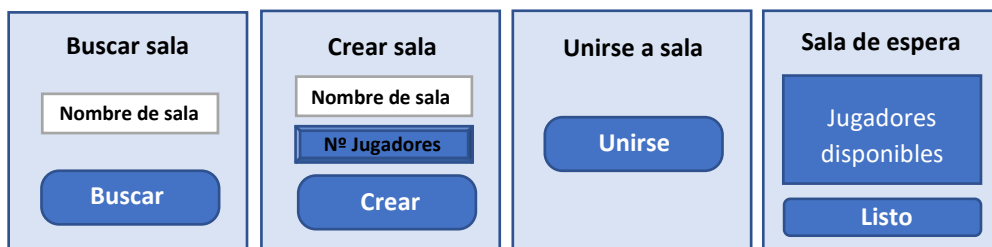
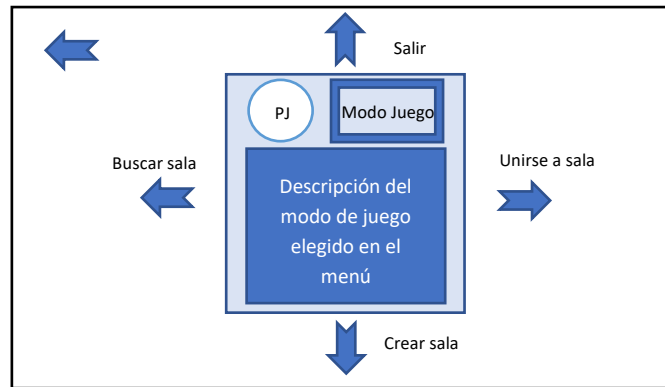
Cara opciones: esta cara contendrá las posibles configuraciones que permita el juego.

- Texto “Opciones”
- Botón para quitar/poner sonido
- Botón para cambiar entre idiomas



MENÚ SALAS

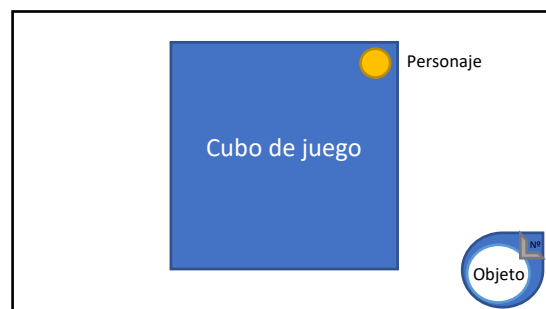
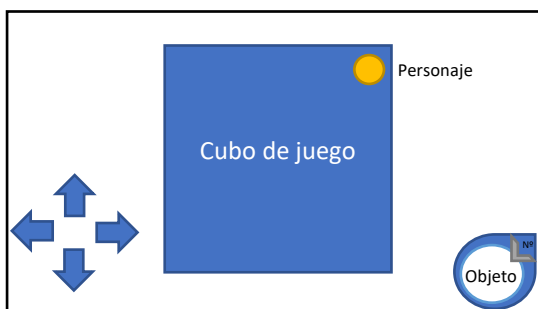
- Contendrá 5 caras distintas, para:
 - o Buscar sala → En esta cara, aparecerá un cuadro de texto para escribir la sala a buscar, y al darle a aceptar, girará hasta la cara de atrás (Sala de espera)
 - o Crear sala → Similar a la anterior, pero también permite elegir el número de jugadores.
 - o Unirse a sala → Te une a una sala aleatoriamente. Esta cara solo contiene un botón que te lleva a la sala de espera
 - o Sala de espera → Sala en la que aparecerá:
 - Botón de Listo
 - Cuadro de texto con información de la gente en la sala
- Botón de salir, que lleva al menú inicial
- Flechas para desplazarse entre las caras



PANTALLA DE JUEGO

Pantalla principal, en la que tenemos el mapa (cubo) en el centro, se empieza en una cara y, en función del dispositivo usado, tenemos dos tipos de interfaces (dispositivos táctiles y pc). Ambas contendrán:

- Cubo de juego (mapa)
- Círculo que representa la munición/usos que le quedan al objeto equipado.
- Personaje, tanto el propio como el de los compañeros.
- Nombre del personaje (encima de su cabeza)
- Cruceta (sólo en el caso de dispositivos móviles)



FIN DE PARTIDA





BANDA SONORA Y EFECTOS DE SONIDO

DATOS TÉCNICOS Y PRODUCCIÓN

PROGRAMACIÓN Y ESTRUCTURA DE JUEGO

PLATAFORMAS Y CONTROLES EN CADA UNA DE ELLAS

REQUISITOS

MODELO DE NEGOCIO

EL modelo básico de negocio se basará en “Crowdfunding”, de tipo “Recompensas”. En este tipo de modelo de negocio, se ofrece:

- Un producto: en este caso, es el propio juego el que se ofrecerá de forma gratuita.
- Servicios (experiencias o productos): se permitirán donaciones para seguir con el desarrollo y se podrán obtener beneficios exclusivos en función de la cantidad donada.

Para ello, se utilizará la página *KickStarter*, en la cual las donaciones se dividen de la siguiente manera:

- 90% creadores
- 5% KickStarter → Por el uso de la propia página.
- 5% Amazon → Por el uso de *Amazon Payments* para realizar el pago.

También se planteará otro modelo de negocio compatible, “Revender con valor añadido” al proponer (como meta del propio KickStarter) una serie de *DLCs* que cambian las mecánicas por otras más desafiantes (así como también la parte estética).

METAS CROWDFUNDING

- **1ª Meta:** 6 000€ (+1mes)
 - Nuevos Objetos y mecánicas
- **2ª Meta:** 12 000€ (+2mes)
 - Nuevos modos de juego
- **3ª Meta:** 40 000€ (+6mes): a partir de esta meta, el 10% de la donación realizada irá destinado al premio (explicado posteriormente) del torneo y a una ONG a elegir por el usuario. Dentro de ese 10%, se permitirá al jugador dividir entre ganancias para el torneo y ganancias para la ONG seleccionada.
 - Migración ejecutable (móvil y pc)
 - Editor de mapas más jugar con tus amigos en ellos (sistema de amigos)
 - Torneo anual de la empresa 1000€ de premio + % de donaciones (%5-%10) ellos eligen
 - Se permite montar tus propios torneos solicitándonos servicios o sin ellos:
 - Precio de un mapa: 100 € (8x8) hasta 300 € (16x16)
 - Precio de un skin jugador de torneo: 250 € skin nueva entera, 80 € recoloreado
 - Modificaciones de juego visuales (sin cambiar mecánicas): 50 €



Si la empresa o particular que realiza el torneo recibe unas ganancias brutas superiores a 5 000 € se deberá pagar a la empresa un % correspondiente a las ganancias conseguidas empezando por 5% a los 1 000€ y escalando hasta 30% a los 1 000 000 €

- **4ª Meta:** 80 000 € (+6mes)
 - Modo “ICE3 Maratón” 100 mapas seguidos hasta donde llegues. Los mapas están creados por nosotros + mapas seleccionados de la comunidad. Estos mapas aprovechan las mecánicas implementadas en la primera meta, ahora pensadas al modo solo.
- **5ª Meta:** 140 000 € (+9mes)
 - DLC3:
 - ICE3: Gratuito
 - FIRE3: 10 €
 - ELEC3: 10 €
 - 15 € los dos
 - VR

$$f(x) = x * 2.503 * 10^{-5} + 4.975$$

KickStarter:

1. Aparición en los agradecimientos (ordenada por precio pagado) → 3€ (ganancia 2,7€)
2. Skin de fundador → 5€ (ganancia 4,5€)
3. La empresa apadrina un pingüino con tu nombre con una Donación de 1€ → 10€ (ganancia 8€)
4. Figura exclusiva de fundador y cubo de representación del juego → 30€ (ganancia 26€)
5. Peluche exclusivo con sonido (dice ICE). Firmado por los creadores. → 100€ (ganancia 89€)
6. Heladera y cubitera (el cubo ICE) personalizada → 300€ (ganancia 269€)

Si se hubiera llegado a la tercera meta, a las ganancias habría que quitarle otro 10% para realización del torneo o donaciones a la ONG.

MONETIZACIÓN

*** Rellenar con el modelo de negocio

ROAD MAP

*** Similar a las metas del Crowdfunding.

ESPECIFICACIONES DE LAS VERSIONES

EQUIPO DE TRABAJO

PROGRAMAS Y RECURSOS EMPLEADOS

CAPTURAS DEL JUEGO