## Modelo De Negocio

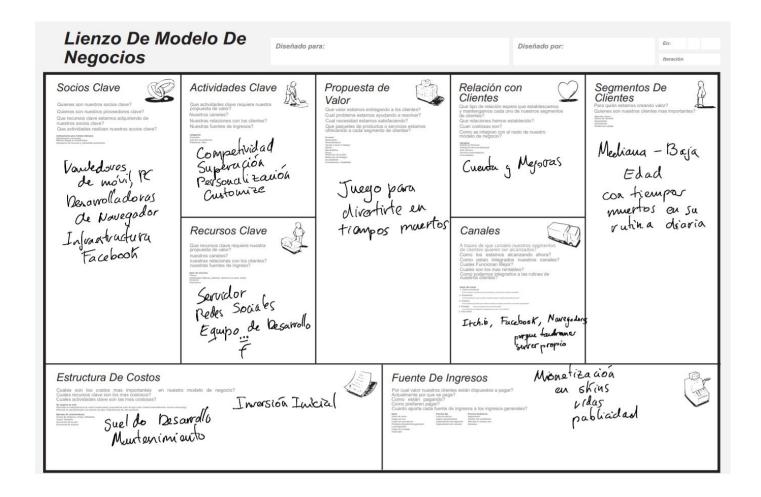
- Freemium
- Fidelidad

## Monetización

- Micro pagos
- **Donaciones** → Botón de donación (página de github)
- Anuncios → Para conseguir más vidas (cada vez que te quedes sin vida) o por conseguir monedas (uno al día)

## \*\*\* El Jugador tiene monedas:

- Puntuación → Permite comprar personajes nuevos (a un precio razonable) y skins (a un precio desorbitado)
  - o Conseguida al final de cada carrera en función del puesto y el tiempo empleado.
  - o Conseguida al superar logros.
  - Viendo anuncios
  - o Recompensa por volver diariamente (modelo de negocio: fidelidad)
- Monedas → Permite comprar personajes y skins, se pueden conseguir:
  - Compras con dinero
  - Recompensa por volver diariamente (modelo de negocio: fidelidad)



<sup>\*\*\*</sup> Los usuarios finales del juego son los propios "testers" del juego, permitiendo ahorrar en gastos gracias a aportaciones gratuitas de la comunidad (estadísticas de juego)