## Modelo De Negocio

* Freemium
* Fidelidad

\*\*\* 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)

## 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)
  + Conseguida al final de cada carrera en función del puesto y el tiempo empleado.
  + Conseguida al superar logros.
  + Viendo anuncios
  + 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)

