

METEORA GDD



Carles Canós, Sandra Cea, Marc Monegal, Àlex Querol, Laia Ruiz

ÍNDIX

1. Concepte	2
1.1. Introducció	2
2. Document de disseny	3
2.1. Definicions del disseny del joc	3
2.1.1. Menú	3
2.1.2. Sinopsis	3
2.1.3. Objectius i jugabilitat	4
2.1.4. Guanyar i perdre	4
2.2. Definició del jugador	5
2.2.1. Accions	5
2.2.2. Informació	5
2.2.3. Habilitats inicials	6
2.2.4. Limitacions	6
2.3. Objectes del joc	6
2.4. Món del joc	8
2.4.1. Escenari	8
2.4.2. Societat i cultura	9
2.4.3. Props	9
2.5. Disseny per nivell	10
2.6. Anàlisi tècnic	10
2.6.1. Tecnologia	10
2.6.2. Software	11
2.6.3. Alternatives	11
2.6.4. Recursos estimats	11
2.7. Wireframes	12
Pantalla Registre	12
Pantalla Menú principal	13
Pantalla de perfil	14
Pantalla d'editar perfil	15
Pantalla de partida	16
Obertura caixes de recompenses	17
Pantalla mètodes de pagament	18
Pantalla Botiga	19
Pantalla de selecció de carta individual	20
Pantalla de la col·lecció de cartes	21
2.8. Mockups	22
Pantalla de registre	22
Menú principal	23
Pantalla per a editar perfil	24
Pantalla de mètodes de pagament	25
Pantalla d'obertura de contenidors	26
Pantalla de partida	27
Pantalla de la col·lecció de cartes	28
Pantalla de selecció de carta individual	29
Pantalla de la botiga	30
Perfil	31
2.9. Business model	32

1.CONCEPTE

1.1. INTRODUCCIÓ

El joc Meteora es basa en un joc de cartes per tornos on es té en compte el factor estratègic i es troba ambientat en l'antiga grècia, ja que les cartes que es juguen son habilitats de deus i criatures mitològiques.

El tipus de jugador idoni seria algú que li agrada col·leccionar totes les cartes i conseguir evolucionar pujant de nivell a mesura que guanya experiència. Ademés, el jugador gaudirà més del joc si té cert interès cap a la mitologia grega, ja que hi ha bastantes referències.

Algunes de les referències en les que ens hem basat són: Clash Royale, Hearthstone i Magic.

El principal objectiu de cada partida és jugar de forma estratègica les cartes de la teva baralla per tal d'eliminar als altres jugadors. Addicionalment, altres objectius poden ser aconseguir totes les cartes del joc, així com arribar al nivell màxim.

Les plataformes on el joc estarà disponible en versió virtual per a ordinador i en versió física.

2. DOCUMENT DE DISSENY

2.1.DEFINICIONS DEL DISSENY DEL JOC

2.1.1.MENÚ

El menú principal del joc mostra les estadístiques bàsiques del jugador, tals com els punts d'experiència que posseeix, el rang i escenari al que es troba actualment i les monedes i gemes que té.

A més a més, la principal funcionalitat que apareix al menú és l'opció d'iniciar una partida, ja sigui amb jugadors aleatoris o amb amics.

A la part inferior es mostren diversos contenidors de recompenses, amb els quals s'aconsegueixen les cartes.

També surten les funcionalitats bàsiques de veure el perfil, els amics agregats i la configuració del joc.

2.1.2.SINOPSIS

La partida estàndard està formada per 4 jugadors, cadascun dels quals té la seva baralla de 4 cartes triada prèviament, és a dir, les diverses habilitats dels déus i que estan a la vista de tots els jugadors sobre el taulell durant tota la partida.

Es reparteixen tres cartes a cada jugador a l'inici de la partida i a l'inici de cada torn, el jugador roba dos cartes de la pila principal i seguidament juga totes les cartes que vulgui de la seva mà, amb la condició de que només pot atacar un cop al seu torn.

Per poder atacar a un rival amb una de les seves habilitats de deu, el jugador ha de tenir a la seva mà una carta "d'Atac" i per a que l'altre jugador es pugui defensar d'aquest atac i no perdre vida ha de tenir una carta de "Defensa", que ha de tirar immediatament després de que l'ataquin encara que no sigui el seu torn.

Per altra banda, el jugador haurà d'utilitzar les monedes que hagi obtingut després d'una partida per a comprar contenidors de recompenses per tal d'aconseguir millors cartes per a la seva baralla i poder ser més competitiu en les partides.

2.1.3.OBJECTIUS I JUGABILITAT

El joc consta de diversos objectius, un d'ells seria el fet d'aconseguir totes les cartes d'habilitats de deus mitjançant la compra de contenidors de recompenses, com per exemple la caixa de Pandora, ja que és allà on el jugador pot obtenir cartes noves o ja repetides i que li serveixin per a millorar-les.

Un altre objectiu seria aconseguir arribar a l'escenari de màxim nivell on es disputen les partides, és a dir, on juguen els jugadors amb els màxims punts d'experiència. Els punts d'experiència s'aconsegueixen guanyant partides i és el que permet canviar d'escenari a un altre superior, també cal tenir en compte que si el jugador perd una partida, perd punts d'experiència i pot ser que torni a un escenari de nivell inferior.

L'objectiu a curt termini seria guanyar una partida, fet que s'aconsegueix jugant bé les cartes de les que disposa el jugador i eliminant els seus rivals, traient la totalitat dels seus punts de vida i sent l'últim jugador en peu.

Finalment, també hi haurà reptes i missions opcionals que permetran al jugador guanyar recompenses com ara monedes, caixes de recompenses o gemes.

2.1.4. GUANYAR I PERDRE

Quan un jugador guanya s'emporta una quantitat determinada de punts d'experiència i unes quantes monedes en funció de la posició en la que acaba la partida, és a dir, guanyarà més o menys monedes i punts d'experiència depenent de l'ordre en que ha estat eliminat. Un altre factor que influeix en la quantitat de recompenses que un jugador rep al acabar una partida és l'escenari on es trobi, sent millor recompensat en escenaris de major nivell.

Es considera que un jugador ha perdut quan és el primer en ser eliminat i per tant perd una quantitat elevada de punts d'experiència, el segon en ser eliminat també en perd però pocs, el tercer eliminat en guanya pocs i finalment el jugador que quedi viu guanya molts punts d'experiència.

2.2.DEFINICIÓ DEL JUGADOR

2.2.1. ACCIONS

El jugador pot realitzar diverses accions mentre està jugant una partida, pot robar cartes de la pila central d'on es treuen les cartes d'atac, defensa i cartes de criatures. Per altra banda pot jugar cartes d'atac o criatures en el seu torn i quan l'ataquin, independentment del torn, pot jugar cartes de defensa. Si no pot jugar cap carta, passa el seu torn i espera a robar cartes noves al següent. També pot activar una de les seves activitats passives de Déu.

Quan es troba fora de partida, el jugador pot afegir amics, crear o editar una baralla d'habilitats per a jugar en les següents partides, veure la col·lecció de cartes que té, anar a la botiga i gastar monedes o gemes per comprar recompenses i aconseguir cartes o millorar les cartes que ja posseeix, entre altres.

A més a més, el jugador també pot realitzar accions bàsiques com editar el seu perfil o modificar la configuració del joc.

2.2.2. INFORMACIÓ

El jugador podrà veure la versió del joc actual, les novetats de les actualitzacions, les monedes, gemmes i punts d'experiència dels que disposa així com tot un apartat dedicat a les cartes del joc, on podrà veure les estadístiques de les cartes que ja posseeix i una breu descripció de què fa cada una i les seves possibles millores, així com les cartes que li falten per desbloquejar.

A més a més, també podrà visualitzar el seu llistat d'amics i dins de l'apartat "botiga" totes les cartes i caixes de recompenses que estan a la venda així com ofertes de compra de gemes per una certa quantitat de diners reals.

Finalment, també podrà veure l'escenari en el que troba actualment, els punts que li falten per arribar al següent i tot un llistat dels escenaris disponibles.

2.2.3. HABILITATS INICIALS

El jugador comença amb un contenidor de recompenses que li atorga 4 cartes aleatòries del nivell més baix, una d'atac, una habilitat passiva, una habilitat d'atac fort i una habilitat defensiva. A més a més també rep una certa quantitat de monedes i gemes juntament amb aquesta recompensa inicial, per tal de que el jugador tingui una base i li sigui més fàcil començar a comprar a la botiga.

Inicialment el jugador només podrà formar tres possibles baralles per a jugar, però més endavant a mesura que guanyi nivell, també augmentarà el nombre de baralles que pot tenir ja preparades per a jugar en una partida.

Finalment, el jugador comença a jugar a l'escenari de més baix nivell i només pot accedir a cartes d'habilitats de Déu del seu nivell, a mesura que guanyi punts d'experiència ja podrà optar a les millors cartes del joc.

2.2.4. LIMITACIONS

Pel que fa a les limitacions dins de la partida, principalment són els torns que indiquen al jugador quan pot jugar les cartes de la seva mà i la condició de només poder jugar una carta "d'atac" en el seu torn. A part d'això, després de robar dues cartes a l'inici del torn, el jugador pot jugar totes les cartes que vulgui.

Per altre banda, les monedes limiten quants cofres el jugador pot comprar i en conseqüència obrir i per tant, quantes cartes té cada jugador. S'ha de tenir en compte que aquí juga el factor de l'atzar, de manera que això també és un limitant.

Finalment, les partides només poden ser de quatre jugadors actualment, ja sigui amb persones desconegudes o amb amics.

2.3. OBJECTES DEL JOC

Els objectes que principalment trobem en el joc són cartes d'habilitats dels déus, les quals són utilitzades en les partides.

Per altra banda també tenim els contenidors de recompenses, aquests permeten als jugadors obtindre cartes d'habilitats de déus, monedes i gemes. D'aquests cofres n'hi ha 7 tipus, cadascun amb unes propietats diferents:

1- Àmfora:

L'àmfora és el contenidor bàsic que atorga una petita quantitat de cartes de baix nivell i una petita quantitat d'or, també hi ha una molt baixa probabilitat d'obtenir gemes. El cost d'aquest contenidor serà baix.

2- Caixa de pandora:

La caixa de pandora atorga una gran quantitat de cartes, moltes monedes i una probabilitat mitja d'obtenir gemes. Addicionalment aquest contenidor assegura al jugador que obtindrà una carta de "Tier 1", és a dir, de tier màxim. El preu per a que un jugador compri aquest contenidor serà elevat.

3- Partenó:

El partenó contindrà una quantitat mitja de cartes, monedes i una baixa probabilitat de gemes. Aquest contenidor tindrà un cost baix, però més elevat que un Àmfora.

4- Cavall de Troia:

Aquest contenidor conté únicament cartes d'atac, no conté monedes ni gemes. Aquest contenidor tindrà un cost mitjà.

5- Cargol marí:

Aquest contenidor conté una quantitat baixa de cartes, però una quantitat considerable de monedes i una baixa probabilitat de gemes. La peculiaritat d'aquest contenidor és que permet canviar les cartes que han sortit, i fer que en surtin, de forma aleatoria, unes de noves. Aquesta peculiaritat només és podrà dur a terme una quantitat limitada de cops per contenidor de Cargol marí. Aquest canvi de cartes es simularia amb una onada que s'emporta totes les cartes velles i porta la mateixa quantitat de cartes noves.

6- Volcà de Santorini:

Aquest contenidor atorga una quantitat gran de cartes, or i una probabilitat d'obtenir gemes mitja. Aquest contenidor permetrà canviar varis cops les cartes, però a diferència del cargol marí aquest contenidor només canviarà les cartes una a una, i el jugador triarà quines cartes canviar i quines no.

7- Olivera:

A l'olivera hi ha una quantitat mitja de cartes i monedes, no poden tocar gemes. Aquest contenidor mostra el revers d'unes quantes cartes penjades de les branques de l'olivera i el jugador n'ha de triar unes quantes sense saber quines són, a mesura que tria les cartes aquestes van caient de l'arbre i es mostra el seu contingut.

Per altra banda també hi ha les cartes de dins de cada partida que són cartes de defensa, que permeten utilitzar la habilitat de Déu de defensa, les cartes d'atac que permeten utilitzar les habilitats d'atac, les cartes de criatures,

que permeten enviar criatures que treuen vida a altre jugadors i altres cartes que poden fer perdre torns, curar vida o guanyar immunitat davant l'atac de les criatures.

Finalment també tenim els recursos del joc que són les monedes, que permeten al jugador comprar contenidors de recompenses i millorar les cartes d'habilitats de déus, i les gemmes que permeten comprar contenidors de recompenses o monedes.

2.4. MÓN DEL JOC

El joc s'ambienta en l'antiga grècia, on els déus formaven part de la vida quotidiana dels ciutadans de la zona. Hem agafat criatures mitològiques i els propis déus grecs.

2.4.1. ESCENARI

El joc consta de 8 escenaris, cada escenari representa alguna zona important de la mitologia grega, els escenaris estan ordenats per nivell tenint en compte que hi ha un total de quatre nivells o "tiers". Els dos escenaris de nivell més baix són els que corresponen als jugadors que es troben a l'últim tier, el quatre. D'aquesta manera, cada 2 escenaris augmenta un tier.

Així doncs, els diferents escenaris serien els següents, en ordre de més nivell a menys:

- 1) Olimp (Tier 1)
- 2) Inframón (Tier 1)
- 3) Laberint del Minotaure (Tier 2)
- 4) Templa de neptuni (Tier 2)
- 5) Cova de Medusa (Tier 3)
- 6) Troia (Tier 3)
- 7) Parteó (Tier 4)
- 8) Camp de olives (Tier 4)

2.4.2 . SOCIETAT I CULTURA.

Quant a la societat i cultura del món de Meteora, tots dos es basen en l'antiga Grècia i la seva mitologia.

La societat s'organitzava en polis i estava composta de dos grups molt distintius: les persones lliures i els esclaus. Un esclau deixava de ser-ho quan el seu amo li alliberava, això en aquesta societat pràcticament mai ocorria, però en el joc Meteora sí. Dins de la població lliure, existien els ciutadans, que gaudien de drets polítics, i els no ciutadans (dones i estrangers) que no gaudien de drets polítics però posseïen la major part de la riquesa pel fet que es dedicaven al comerç.

La cultura grega es caracteritza per la religió grega, que es va caracteritzar per ser politeïsta, antropomòrfica i panteïsta, és a dir, creia l'existència de diversos déus amb forma humana que rendeixen culte als fenòmens de la naturalesa.

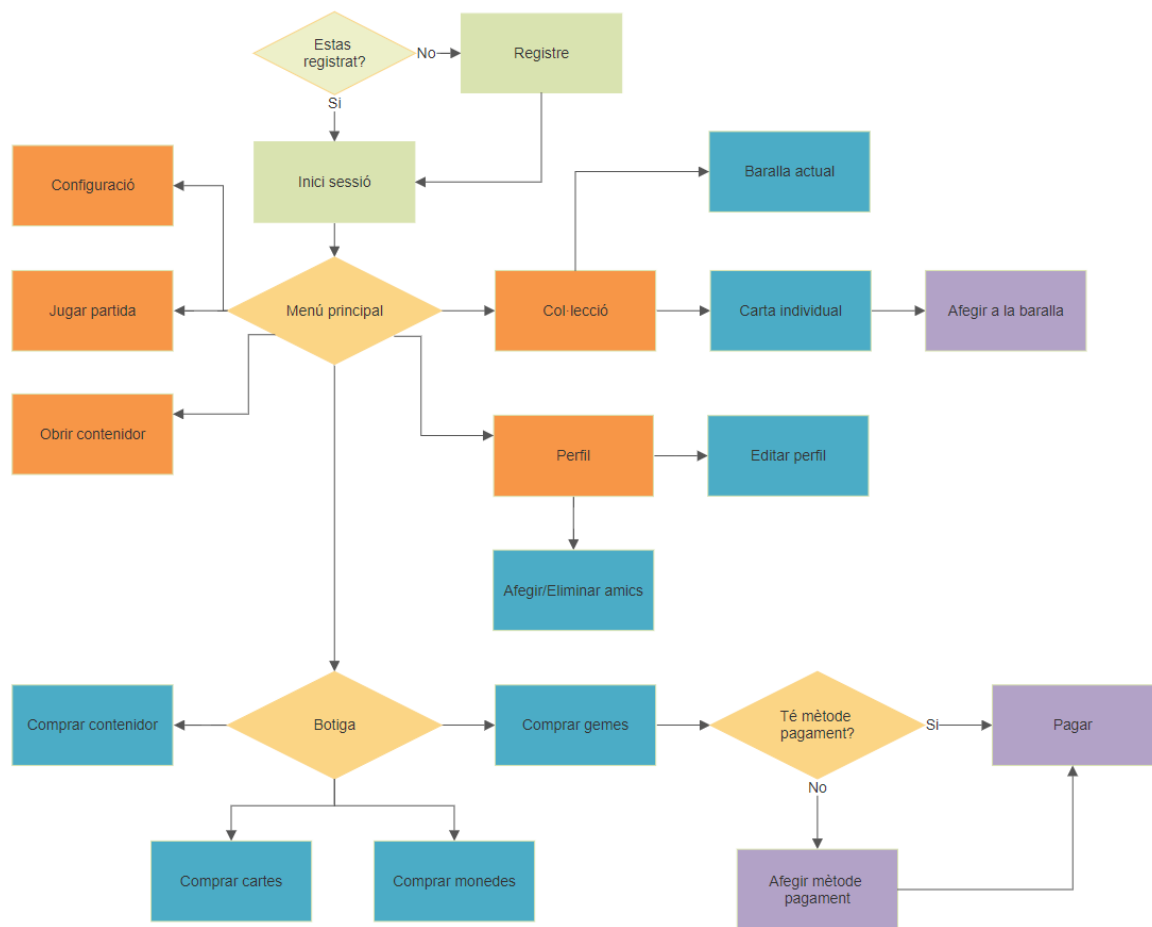
La mitologia grega compta amb múltiples déus i semidéus classificats de diferents maneres, entre ells els 12 déus majors, als quals rendia culte tot el poble grec, que habitaven en l'Olimp.

Aquesta societat i el culte a aquesta religió ens han ajudat a basar aquest joc en l'antiga Grècia, on cada jugador és un Déu de l'Olimp que lluita per a convertir-se en el més poderós.

2.4.3. PROPS.

Com a accessori extra a aquest joc, a part de les cartes, es poden incloure tapets amb dibuixos que reforcin visualment l'evolució de les fases, afegint un fons que representi la situació de cada fase.

2.5. DISSENY PER NIVELL



2.6. ANÀLISI TÈCNIC

2.6.1. TECNOLOGIA

Per a fer el joc, es necessiten diferents tecnologies. El joc haurà de tenir interfícies gràfiques, i la part del videojoc. Necessitarem algun tipus de software que permet fer interfícies gràfiques, connectar en un servidor amb altres usuaris, i tot el que es controli en el joc en si.

2.6.2. SOFTWARE

El software necessari serà el que ens permet fer la interfície gràfica i el joc en si. Es poden utilitzar diferents softwares de creació de videojocs, com unity, en el qual s'utilitza C++ per a poder fer la programació. També es suposa que s'haurien de guardar les informacions dels usuaris en alguna base de dades degut a que tots els usuaris i quines cartes té cadascun s'haurien de guardar.

2.6.3.ALTERNATIVES

Al no tenir molt coneixement d'altres softwares que puguem utilitzar, es podria dir que totes les alternatives dependran del que necessitem. Per exemple, si no ens permet fer el que volem unity, hauriem de buscar altres softwares de creació de videojocs com podria ser Unreal Engine. Tot i això, s'hauria de poder veure si en aquell cas ho necessitàssim.

2.6.4. RECURSOS ESTIMATS

El més probable que necessitem si hem de tenir un connexio en un joc per a diferents persones i una base de dades es un servidor. A part d'això, serà necessari tot allò que ens permet fer la codificació del joc, sigui software que s'hagi de pagar o ordinadors que s'han de comprar.

PANTALLA REGISTRE

Logo

Noms *

Nickname *

Correu *

Contrasenya*

Verificar Contrasenya*

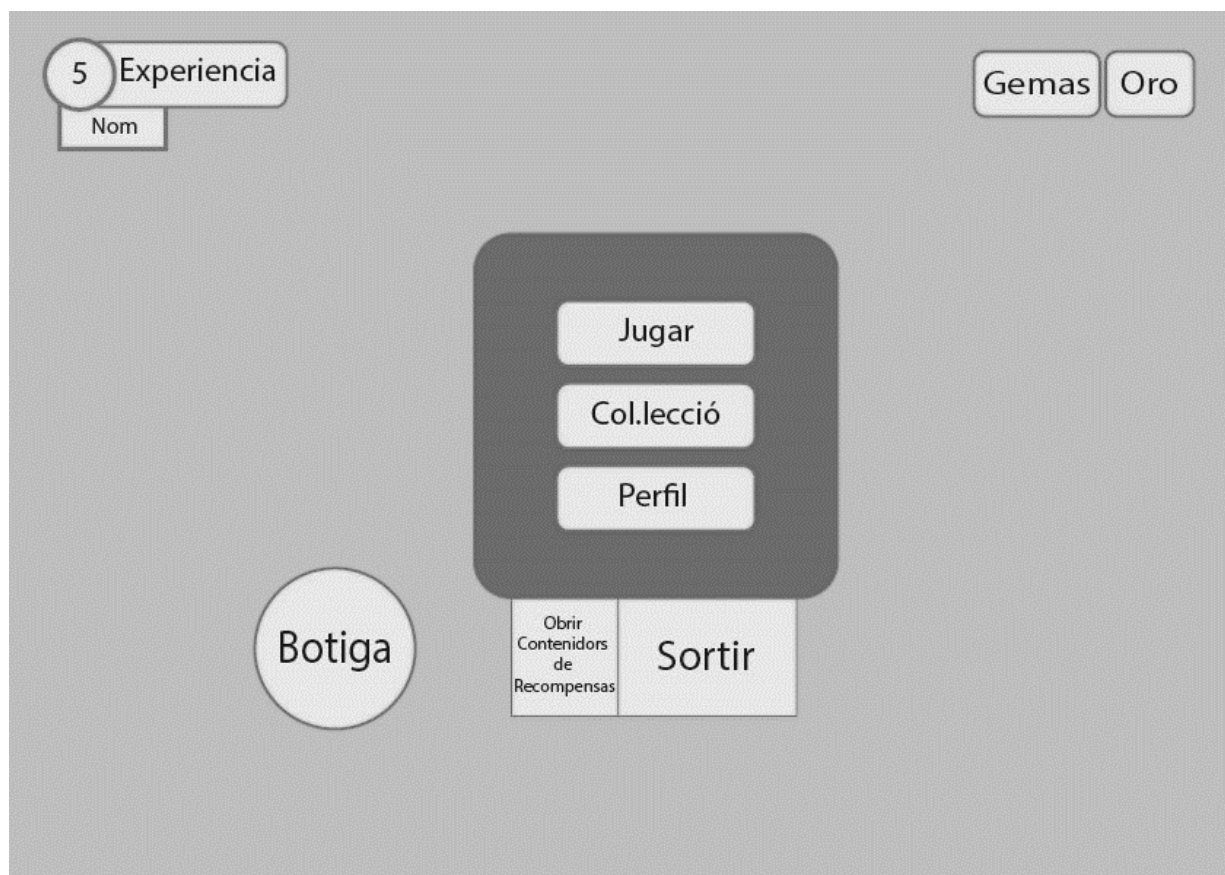
Pais

Edat

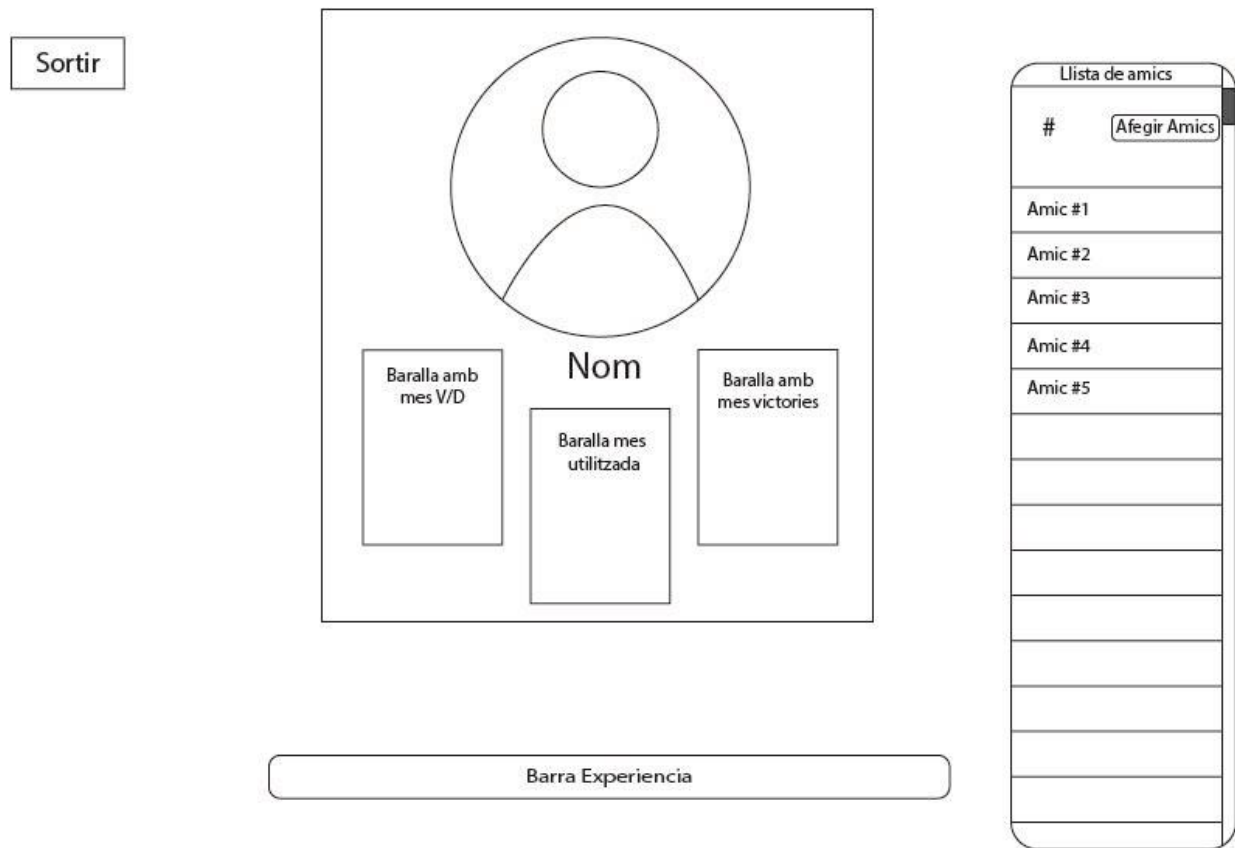
* Camps
Obligatoriis

Registra't

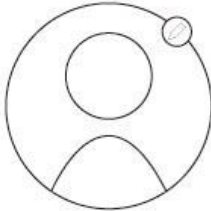
PANTALLA MENÚ PRINCIPAL



PANTALLA DE PERFÍL



PANTALLA D'EDITAR PERFIL



Editar Perfil

Nickname

Nom

Pais

Província

Ciutat

Pagos

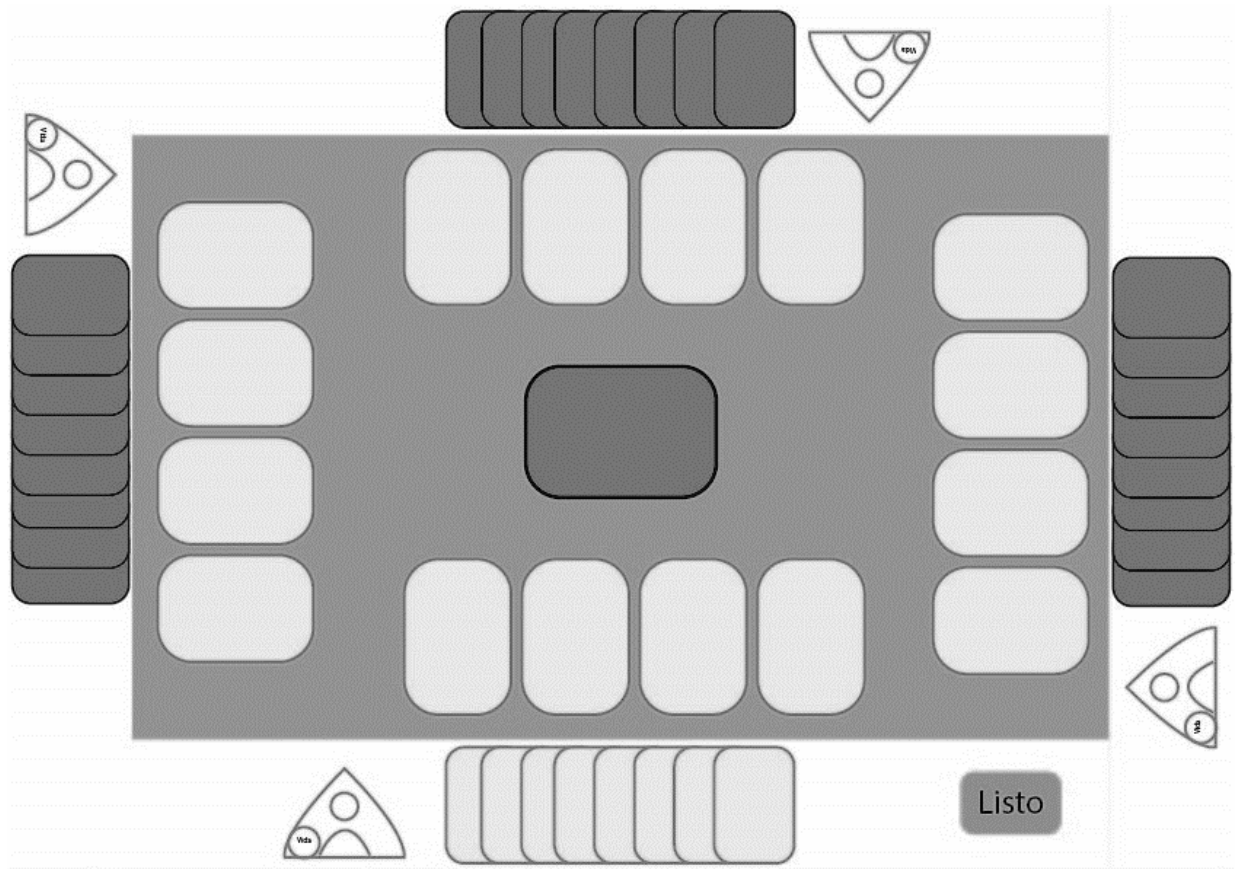
Localitat

Descripció

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit,
sed diam nonummy nibh

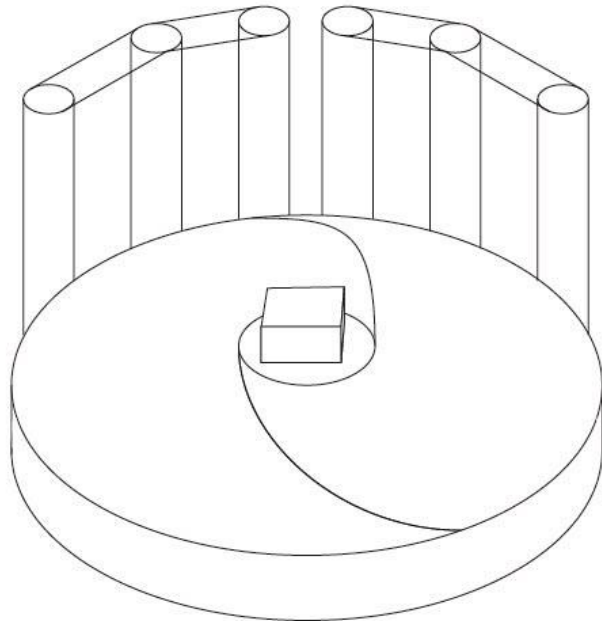
Desa

PANTALLA DE PARTIDA



OBERTURA CAIXES DE RECOMPENSES

Contenidors de recompensa #1
Contenidors de recompensa #2
Contenidors de recompensa #3
Contenidors de recompensa #4
Contenidors de recompensa #5



Obrir	Salir
-------	-------

PANTALLA MÈTODES DE PAGAMENT

Afegir Mètode de Pagament

Numero

Nom

CW

Data Cad.

/

Visa

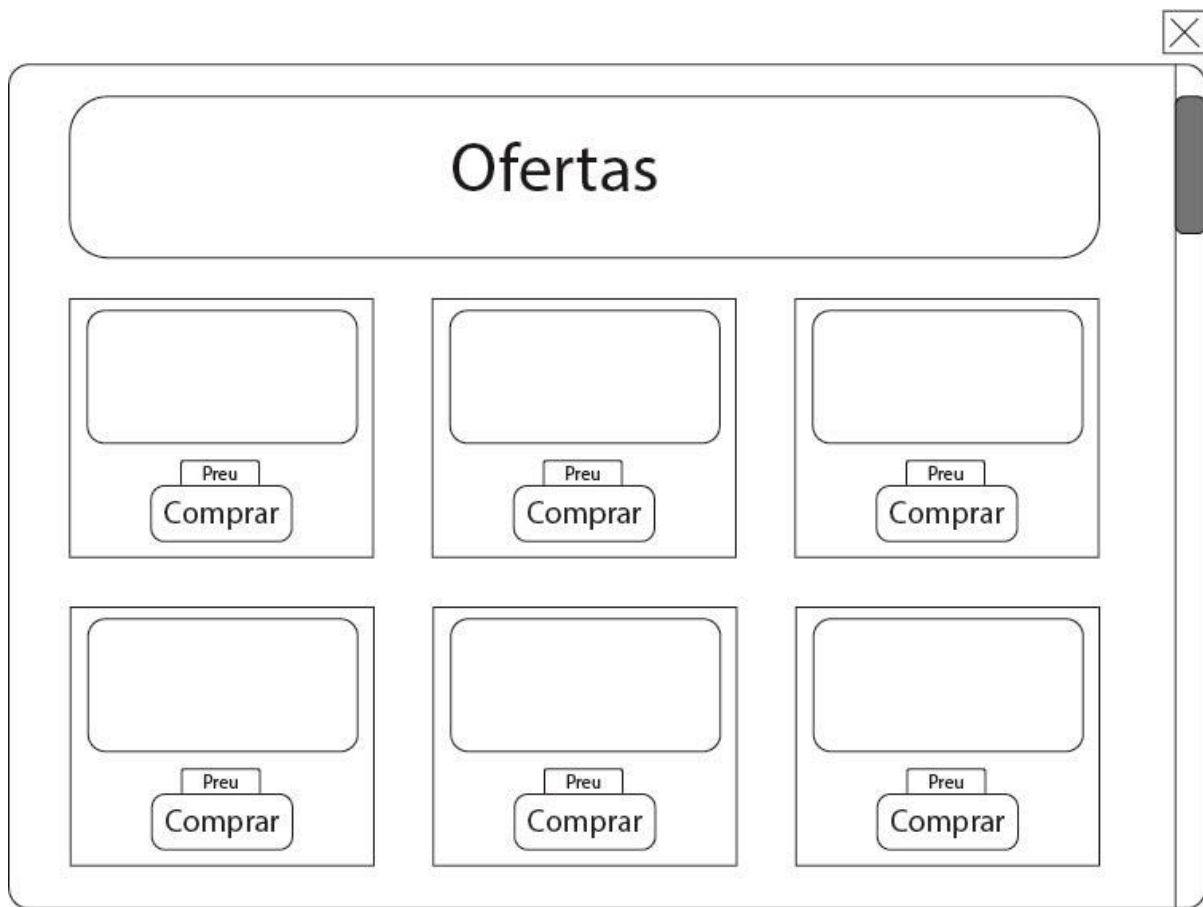
Numero Targeta

CW

Nom Titular

Data

Guardar



Sortir

Carta

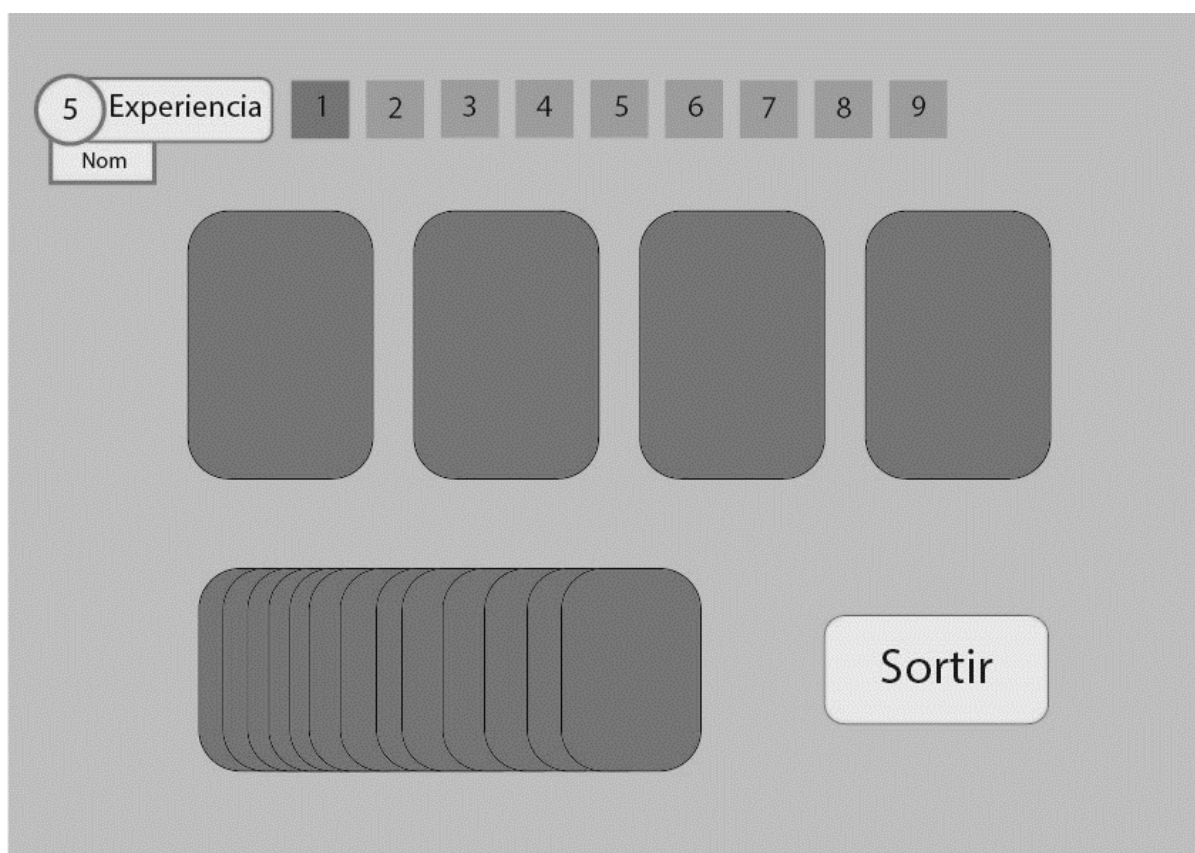
Descripció

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in

Afegir a la baralla

Millorar

PANTALLA DE LA COL·LECCIÓ DE CARTES



2.8. MOCKUPS

PANTALLA DE REGISTRE

The mockup features a registration form centered on a background that resembles a classical Greek temple interior. The background includes two large columns on the left and right, and a decorative frieze with a blue and white geometric pattern at the top and bottom. The central area has a grey marble texture. Two torches with yellow flames are positioned on either side of the form. On the left, a grey circle contains the text "Inserir imatge de perfil". The form itself is a light grey rectangle with a blue border. It contains several input fields and a button. The fields are labeled: "Noms *", "Nickname *", "Correu *", "Contrasenya*", "Verificar Contrasenya*", "Pais", and "Edat". The "Pais" and "Edat" fields are dropdown menus. A small note "* Camps Obligatoris" is located at the top right of the form. A blue button with the text "Registra't" is at the bottom of the form.

Inserir imatge de perfil

* Camps Obligatoris

Noms *

Nickname *

Correu *

Contrasenya*

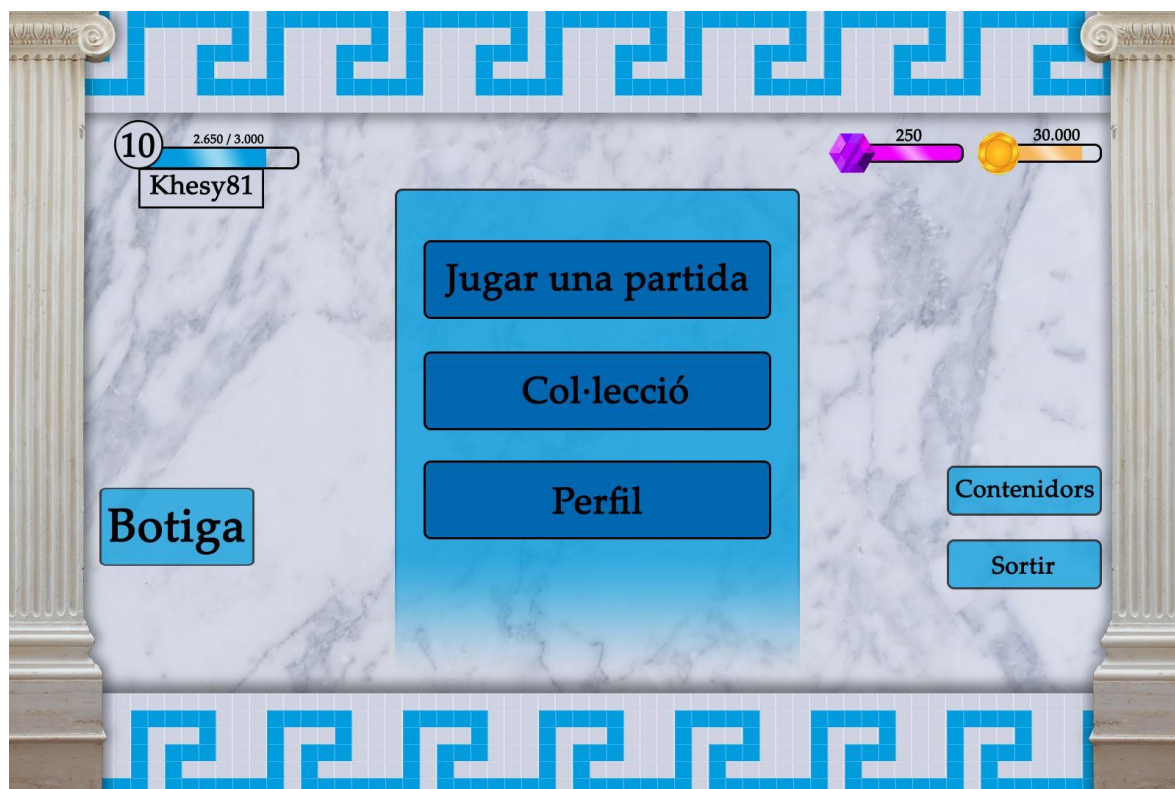
Verificar Contrasenya*

Pais

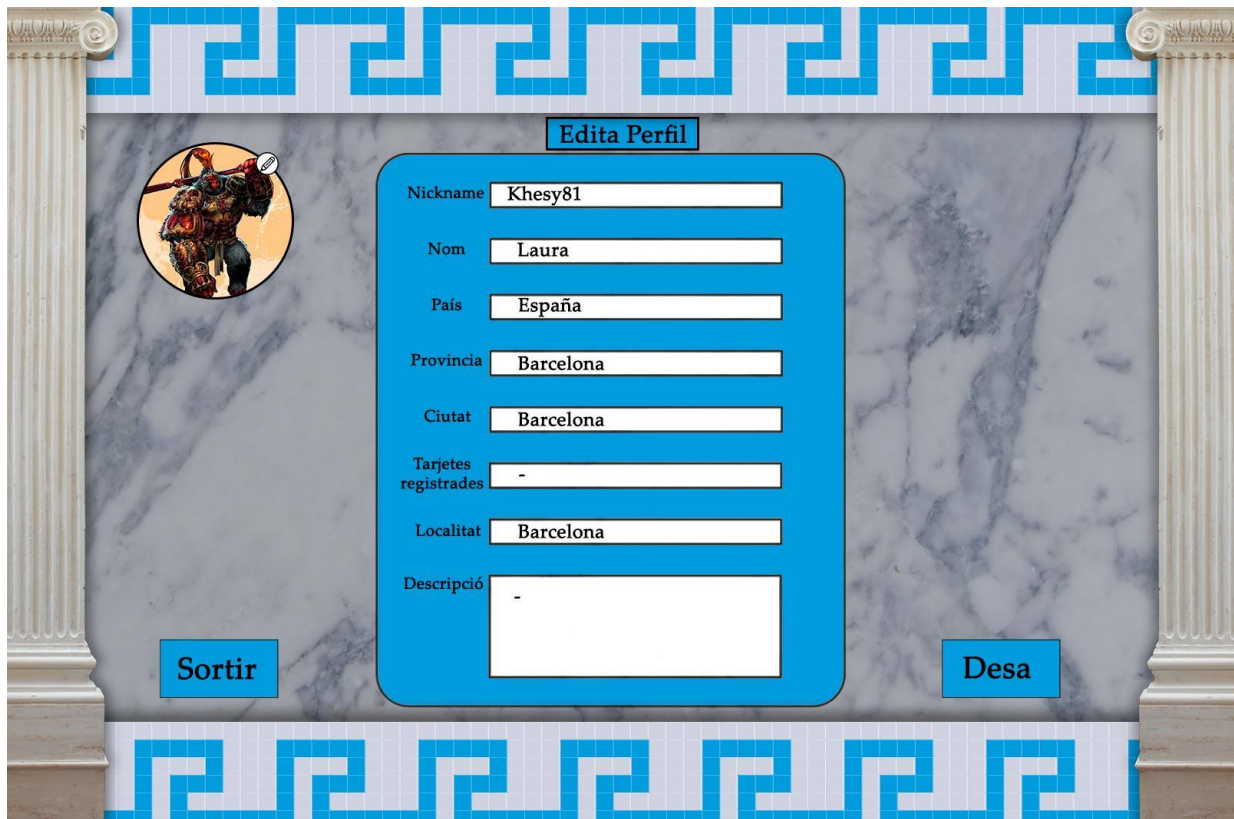
Edat

Registra't

MENÚ PRINCIPAL



PANTALLA PER A EDITAR PERFIL



The image shows a user profile editing interface. At the top, there is a blue header with a white Greek key pattern. Below this, the page has a grey marble background with two white columns on the sides. In the top left, there is a circular profile picture of a character in armor. To the right of the picture is a blue button labeled "Edita Perfil". Below the picture and button is a blue rounded rectangle containing several form fields. The fields are labeled: "Nickname" (Khesy81), "Nom" (Laura), "País" (España), "Provincia" (Barcelona), "Ciutat" (Barcelona), "Tarjetas registrades" (-), "Localitat" (Barcelona), and "Descripció" (-). At the bottom left of the blue rectangle is a blue button labeled "Sortir", and at the bottom right is a blue button labeled "Desa".

Edita Perfil

Nickname

Nom

País

Provincia

Ciutat

Tarjetas registrades

Localitat

Descripció

Sortir **Desa**

PANTALLA DE MÈTODES DE PAGAMENT

Afegir Mètode de pagament

Num. Tarjeta

Nom

CVV

Data Cad. /

Visa

Numero tarjeta CVV

Nom Titular Data

Sortir **Guardar**

PANTALLA D'OBERTURA DE CONTENIDORS



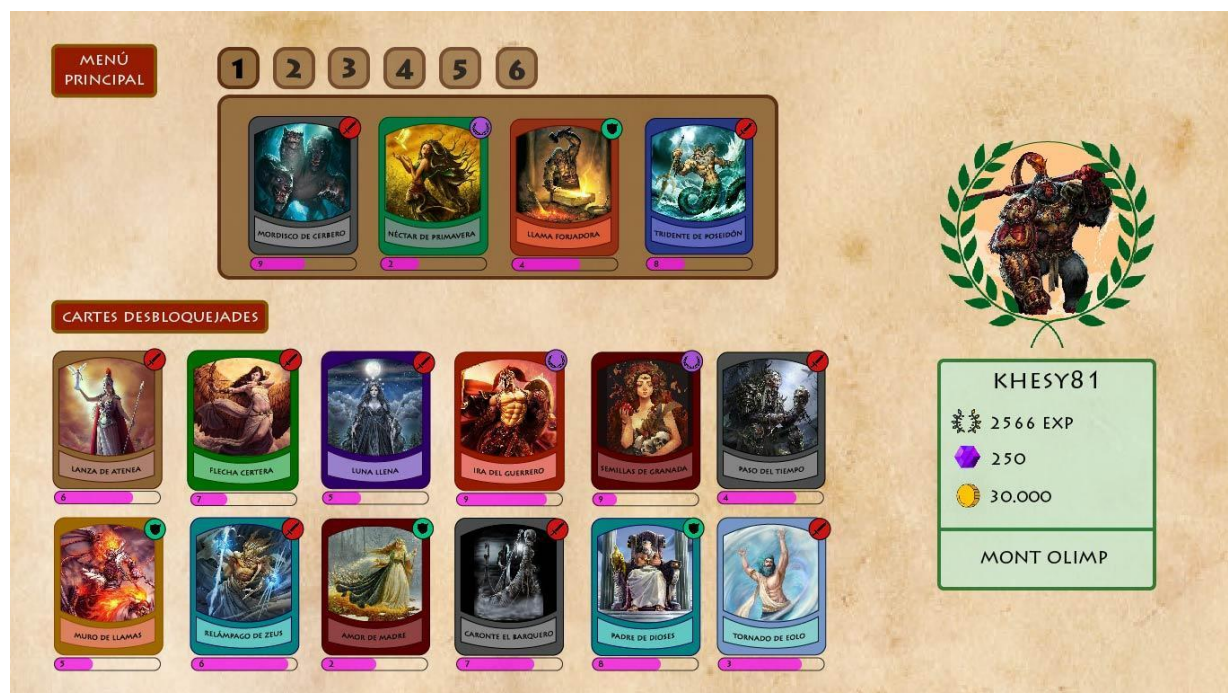
La pantalla anterior en el joc final serà un render 3D, similar a la següent figura, on les proporcions i els efectes de postproducció estaran implementats de forma correcta.



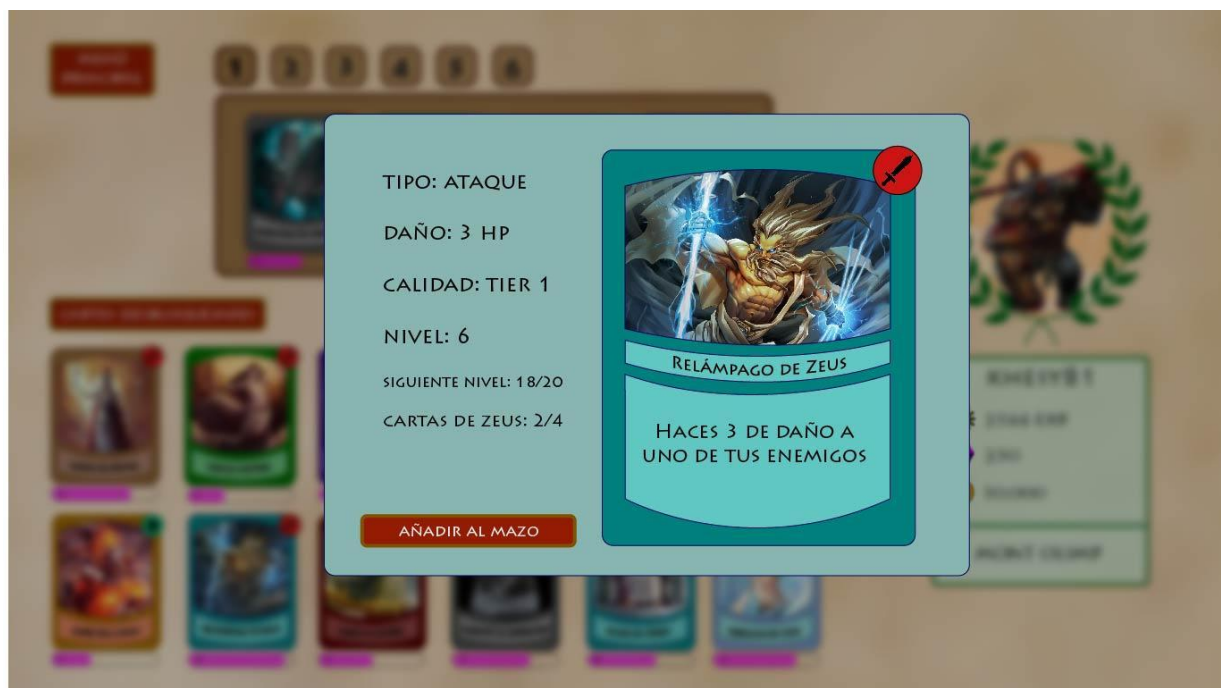
PANTALLA DE PARTIDA



PANTALLA DE LA COL·LECCIÓ DE CARTES



PANTALLA DE SELECCIÓN DE CARTA INDIVIDUAL



PANTALLA DE LA BOTIGA

MENÚ PRINCIPAL


OFERTES

CAIXA DE PANDORA



50.000

x10 GEMMES + CARTA LLUNA PLENA + 15.000 OR



5€

COFRE x50.000 D'OR



200

CARTES

MORDISCO DE CERBERO




60.000

NÉCTAR DE PRIMAVERA



15.000

AMOR DE MADRE




5.000

RELÀMPAGO DE ZEUS



60.000

PASO DEL TIEMPO



10.000

LLAMA FORJADORA



5.000


CAIXES

CAVALL DE TROIA



10.000

ÀMFORA



1.000

PARTENÓ




5.000

CARGOL MARÍ



20.000

VOLCÀ DE SANTORINI



40.000

OLIVERA



30.000



KHESY81

2566 EXP

250


30.000

MONT OLIMP

30

PERFIL

Sortir



Baralla amb
mes V/D

Baralla amb
mes victories

Baralla mes
utilitzada

34.500 XP

Lista de amics

Afegir Amics

Amics:

Dumper23

Shyrami

Nayara

ItsPinx

Tesko-21

Vives26

ThePelly

Kodos

PatoGenocida

2.9. BUSINESS MODEL

- **Model d'ingrés:** Aquest joc és un joc de cartes tant físic com online. En versió física, el seu model de vendes és de manera física i presencial, no requereix l'ús d'Internet: el jugador ha d'anar fins a una botiga especial o papereria i comprar-lo allí.

En versió online és més còmode, pel fet que es pot comprar per Internet sense necessitat de desplaçar-se a cap botiga.

L'empresa no crearà botigues físiques on vendre el joc, sinó que seran botigues distribuïdores (El Corte Inglés, Fnac, papereries, GAME, etc) les que l'embenen, a més de la pàgina web, on aconseguir-ho online.

- **Oportunitat de mercat:** el mercat de videojocs actualment és molt ampli quant a jocs online per a videoconsoles o PC, però no ho és tant quant a jocs de taula o de cartes. En general el mercat entre aquests dos vessants el mateix, és a dir, no existeix molta segmentació entre clients que els agradin els videojocs sol versió online, sinó que els clients habituals solen jugar a tots dos tipus. Per això un avantatge d'aquest joc és ampliar la capacitat de mercat venent-lo en tots dos formats, tant físic com online.

Encara que en la nostra empresa no existeix cap segmentació de mercat, pel fet que el màrqueting i el joc està destinat a qualsevol ésser humà que el pugui gaudir, sí que està destinat a una clientela en la seva majoria entre els 14 i els 35 anys.

- **Ambient competitiu:** avui dia existeixen molts jocs de taula i de cartes que competirien amb Meteora, com Monopoly, Cluedo, Party, Magic...

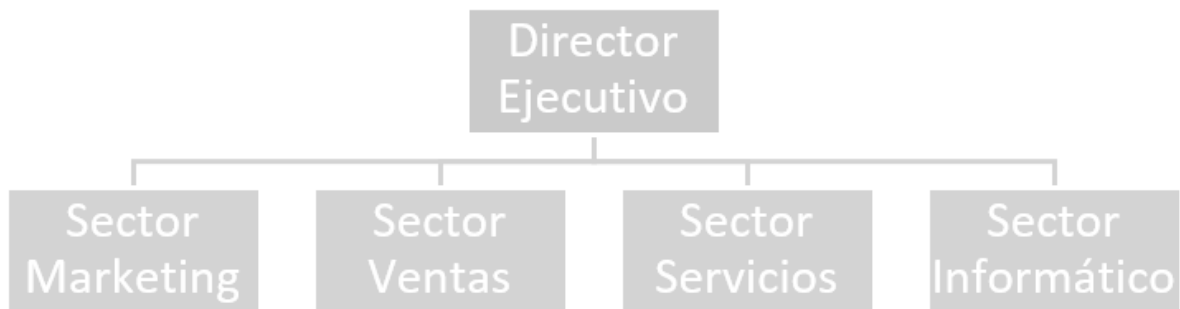
Aquests jocs no fan tanta competència com els jocs online, que tenen molt d'avantatge respecte als jocs de taula a causa de la seva comoditat en la compra i la manera telemàtica, és a dir, que els usuaris poden jugar solos des de la seva casa, sense necessitat de companyia, com ocorre amb els jocs de taula.

El mercat més complicat per a Meteora és el de videojocs, pel fet que hi ha massa opcions de producte i és molt difícil que molts clients es declinin per comprar aquest en comptes d'uns altres. Malgrat la duresa del mercat, un bon joc de cartes sempre tindrà bon acolliment en la comunitat de gamers si és prou interessant i divertit.

- **Avantatge competitiu:** l'avantatge competitiu que té Meteora respecte als altres jocs és que té un context històric diferent a l'habitual. La majoria dels jocs de cartes, com aquest, es basen en un món fantàstic

inventat exclusivament per al joc, mentre que Meteora s'adapta a un món ficcional creat fa segles: la mitologia grega.

- **Estratègia de mercat:** la tècnica que utilitzaríem en el moment de llançar Meteora al mercat seria una corba de Gauss: a l'inici poc màrqueting, per a veure a quants jugadors cridarà l'atenció simplement per la seva coberta i sinopsi, després s'augmentaria el màrqueting proporcionalment (anuncis en xarxes socials i blogs de jocs) perquè els clients que no el coneixen el vegin i s'interessin per la història. Si el joc és interessant, després del moment de cim quant a la publicitat, haurien d'augmentar notablement les vendes, i després s'aniria destinant proporcionalment cada vegada menys diners a la publicitat, i deixar que els pròxims clients sigui gent que sent parlar d'ell o juga per uns altres i li ho vol comprar. Dins del joc hi ha microtransaccions per a comprar gemes.
- **Desenvolupament organitzacional:** aquest negoci s'estructura amb una estructura organitzacional funcional comuna, que divideix als treballadors en sectors petits amb una funció específica de la cadena de producció. Cada sector té una persona la funció de la qual és respondre davant un executiu de rang superior i supervisar que la tasca del sector és realitzada de manera correcta. Aquesta estructura es representaria així:



On el Director Executiu (CEO) és el màxim representant de l'empresa i el que controla tots dos 3 sectors.

- El Sector de Màrqueting s'encarrega de la promoció del joc i recollida de resultats, per a crear estadístiques constantment de la popularitat del joc i si la tècnica de màrqueting usada és la més efectiva.
- El Sector Vendes s'encarrega de la producció i la distribució del joc.
- El Sector Serveis s'encarrega de resoldre tot tipus de problemes, tant de treballadors interns (respecte a problemes en la producció, amb distribuïdors, amb les botigues que embenin el

producte, etc) com d'atenció al client per a qualsevol problema o error respecte al producte rebut.

- El Sector Informàtic s'encarrega de resoldre qualsevol incidència respecte a la versió online del joc, i investigar per a evolucionar els seus gràfics, model de joc, qualitat, etc.
- **Equip administratiu:** l'equip administratiu en aquest model de negoci és el Director Executiu i el seu equip de treball. D'ell s'espera que tingui ampli coneixement del sector i que conegui als clients, a més de tenir una visió, missió i uns valors molt clars i que s'asseguri que es mantenen durant l'activitat de l'empresa.