

Game Design Document

Virtual Ravens Games

Versión 1.0



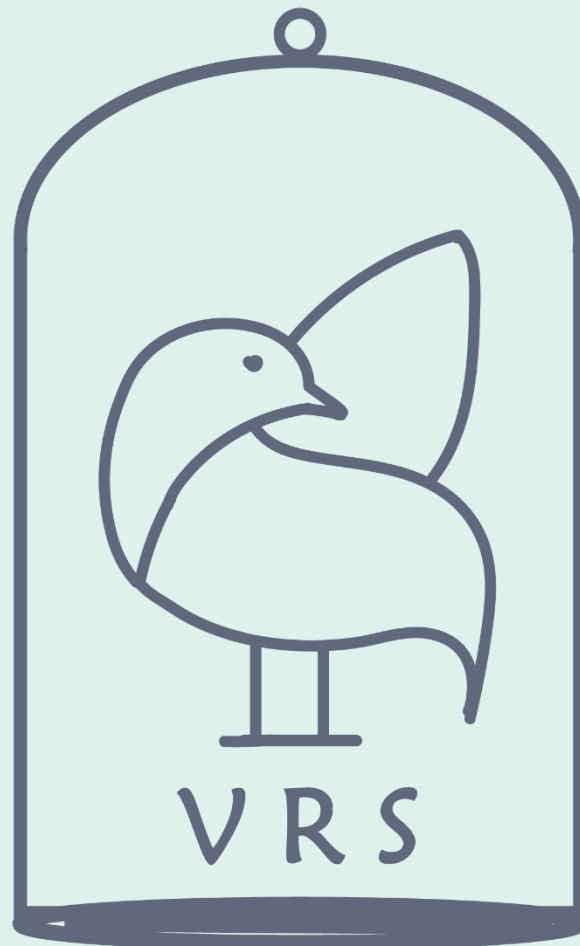


ÍNDICE

Introducción	3
DESCRIPCIÓN BREVE DEL CONCEPTO	3
DESCRIPCIÓN BREVE DE LA HISTORIA Y PERSONAJES	3
PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO	3
PLATAFORMAS	3
DESARROLLADORES	3
Modelo de negocio y marketing.....	4
TIPO DE MODELO DE NEGOCIO	4
MARKETING	5
Monetización	5
TIPO DE MODELO DE MONETIZACIÓN	5
TABLAS DE PRODUCTOS Y PRECIOS.....	6
Planificación y Costes	7
EL EQUIPO HUMANO	7
ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO.....	7
COSTES ASOCIADOS	8
Mecánicas de Juego y Elementos de Juego	8
DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL CONCEPTO DE JUEGO.....	8
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO	9
OBJETIVO DEL JUEGO	10
CONTROLES	10
MODOS DE JUEGO	10
POWER-UPS.....	10
INSTRUCCIONES DEL JUEGO	11
Trasfondo.....	11
DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA HISTORIA Y LA TRAMA	11
PERSONAJES.....	11
ENTORNOS Y LUGARES	12
Arte.....	12
ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO.....	12
APARTADO VISUAL	13
MÚSICA	13
AMBIENTE SONORO.....	14



Interfaz.....	14
DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS.....	14
DIAGRAMA DE FLUJO.....	15
Hoja de ruta del desarrollo.....	16
HITO 1 – <i>Game Design Document</i>	16
HITO 2 – <i>Versión Alpha</i>	16
HITO 3 – <i>Versión Beta</i>	16
HITO 4 – <i>Versión Gold Master</i>	16
FECHA DE LANZAMIENTO.....	16





INTRODUCCIÓN

A lo largo de todo el documento, se presenta el diseño del juego *XO Rivals* realizado con el motor de desarrollo

DESCRIPCIÓN BREVE DEL CONCEPTO

XO Rivals es un juego para web basado en el tradicional *Tic Tac Toe*, presentando la innovación de que, para poder colocar ficha, se debe ganar un minijuego previamente seleccionado. Con esta idea se busca proporcionar un **unattended multiplayer** para que los jugadores no tengan que prestar atención constante a la conexión del enemigo.

DESCRIPCIÓN BREVE DE LA HISTORIA Y PERSONAJES

Desde hace milenios, las ciudades de *Tricius* disputan una serie de pruebas para poder decidir quién será el próximo ganador anual de los juegos del mundo.

La historia se sitúa en la final de la competición donde participarán los habitantes de *Circulus* y *Crucius*, las dos ciudades más importantes del planeta, para decidir cuál es la ciudad ganadora que decidirá el próximo futuro del planeta.

PROPÓSITO Y PÚBLICO OBJETIVO

XO Rivals intenta brindar al jugador la oportunidad de **interactuar** con una comunidad a través de un juego tan tradicional como es el tres en raya, modernizándolo gracias a los distintos minijuegos incluidos.

Con esta idea, el equipo ha buscado crear un **videojuego casual** con el que cualquier persona **sin límite de edad** pueda jugarlo desde cualquier dispositivo con acceso a Internet.

PLATAFORMAS

A partir de su publicación, el juego podrá ser probado desde la plataforma de *Itch.io*, por tanto, el juego estará disponible para cualquier dispositivo que tenga acceso a un navegador como *Google Chrome* o *Mozilla Firefox*.

DESARROLLADORES

La idea y el desarrollo del videojuego está creados por el grupo de desarrollo *Virtual Ravens Games* (VRS Dev). Para el cualquier **contacto** aquí se proporcionan las redes sociales:



Ilustración 5 – Itch.io



Ilustración 1 - Gmail



Ilustración 4 - YouTube



Ilustración 2 - GitHub



Ilustración 3 - Twitter



MODELO DE NEGOCIO Y MARKETING

TIPO DE MODELO DE NEGOCIO

En este apartado se expone la idea de modelo de negocio que presenta el equipo de desarrollo para el proyecto.

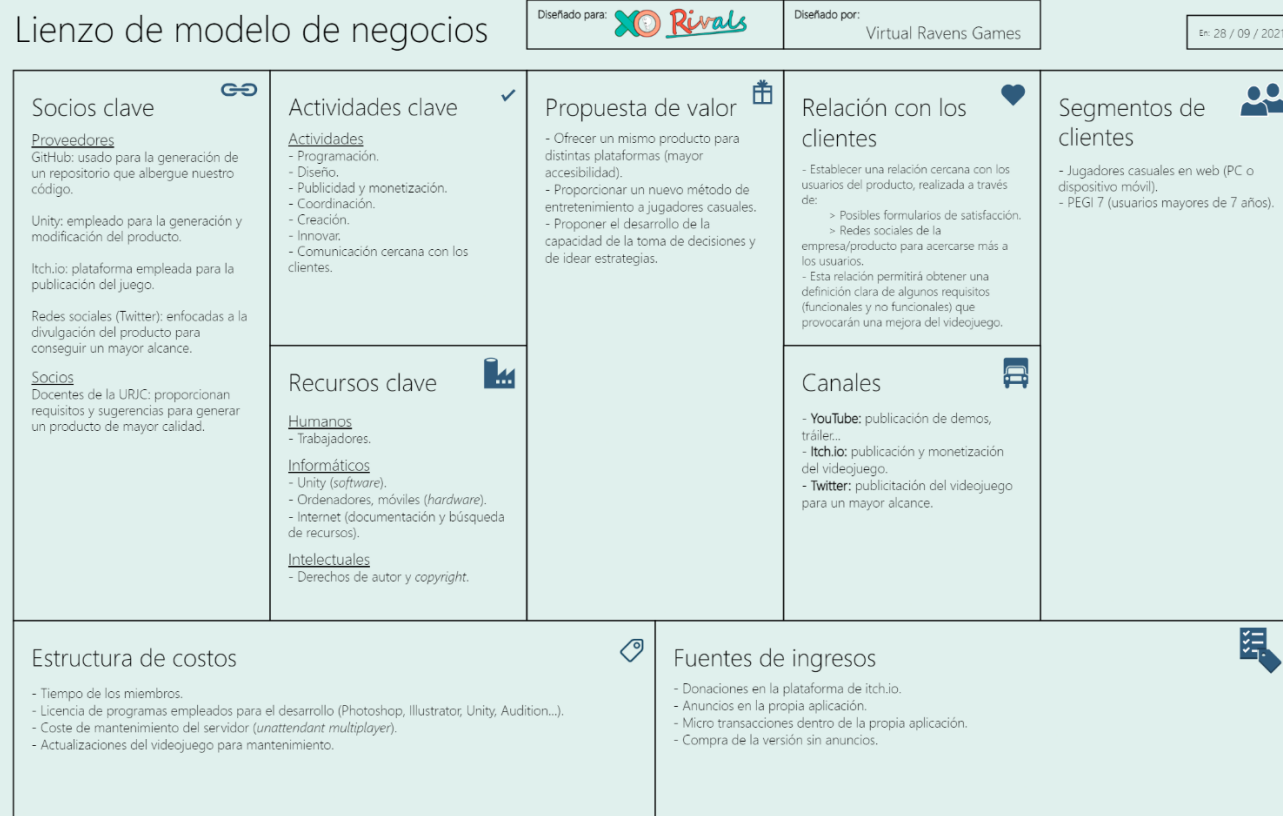


Ilustración 6 - Modelo canva



MARKETING

En relación con el plan de marketing, se optará por elaborar un **plan adaptado** a las circunstancias de la empresa ya que es una pequeña desarrolladora de videojuegos y los recursos de esta son limitados.

Para ello, se hará uso de la “**autopromoción**”, es decir, el producto será promocionado en las propias redes sociales del equipo generando difusión y buscar un mayor alcance entre los potenciales usuarios de la aplicación. Otro punto importante, es el efecto “**boca a boca**” ya que proporcionará un alcance mayor.

Por último, como método alternativo, se recurrirá algunos **blogs especialistas**, como páginas webs y algunas redes sociales importantes, para mostrarles el producto y brindarles la oportunidad de compartir el producto con sus seguidores, de esta forma, el público que reciba el juego puede aumentar.



MONETIZACIÓN

TIPO DE MODELO DE MONETIZACIÓN

XO Rivals está planteado para ser un videojuego **Free-to-play**, para ofrecer acceso a un mayor rango de personas y que puedan disfrutar de este producto. No obstante, se buscarán otros métodos para poder obtener un beneficio y así compensar los recursos empleados para la elaboración del producto. Entre dichos métodos se encuentra:



Versión de pago (*buy-to-play*)

Se ofrece a los jugadores la opción de adquirir una versión idéntica a la gratuita, a la que se le añaden las siguientes ventajas:

- ♦ **Versión sin anuncios:** la publicidad quedará eliminada de la versión del juego de aquel que compre esta versión.
- ♦ **Sin límites:** el jugador podrá tener activas todas las partidas que desee, evitando tener que esperar un cierto tiempo o pagando una pequeña cantidad en “oro¹” para poder conseguir una “vida²” y poder jugar una partida más.
- ♦ **Paquetes de juego (en un futuro):** se plantea la posibilidad de permitir comprar bloques de minijuegos, estos tendrían una función similar a los *DLCs*, ampliando los juegos ofrecidos en la versión gratuita.
- ♦ **Recompensa (en un futuro):** se plantea proporcionar una pequeña recompensa a los jugadores propietarios de esta versión para que puedan personalizar sus personajes dentro de partida, iconos de usuario, posibles títulos de jugador...

¹ Posible moneda, con valor económico, dentro del juego.

² “Moneda” que determina cuántas partidas activas simultáneas podrá tener un jugador.



Micro transacciones

El juego contará con una serie de **micro transacciones** con las que, principalmente, el jugador podrá comprar "oro" para ser gastado en algunas vidas y poder **tener más partidas activas** de manera simultánea.

En versiones futuras, este "oro" podrá ser gastado para obtener diferentes cosméticos (para la partida o su perfil) y así poder ofrecer una mejor experiencia del juego a nivel visual.



Publicidad



A pesar de los modelos anteriores, existirá un tercer modelo. El nuevo modelo, que se aplicará a todos los usuarios de la versión gratuita del juego, consiste en la muestra de un **anuncio** dentro del juego en los siguientes casos:

- ♦ **Al comienzo de la partida**, antes de decidir qué jugador llevará las fichas "X" y quién llevará las "O".
- ♦ **Al final de la partida**, en el momento previo a mostrar la pantalla de resultados de la partida finalizada.
- ♦ Si un jugador desea conseguir una **"vida" de forma inmediata**, se le ofrece la posibilidad de conseguir una gracias a la visualización de un vídeo. No obstante, para poder conseguir otra "vida", deberá esperar una cantidad específica de tiempo para que se desbloquee de nuevo el anuncio.

TABLAS DE PRODUCTOS Y PRECIOS

Producto	Características	Precio
Versión de pago (<i>buy-to-play</i>)		
XO Rivals: versión de pago	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Eliminación de anuncios. ♦ Vidas infinitas. ♦ Cantidad de oro para la adquisición de cosméticos. (Versiones futuras) ♦ 2 paquetes de juegos 	9,99€
Micro transacciones		
1 "vida"	Conjunto de vidas para tener un mayor número de partidas activas.	0,29€
3 "vidas"		0,59€
10 "vidas"		2,49€
25 "vidas"		6,99€
1 paquete (3 juegos)	Paquetes de juego	0,99€



PLANIFICACIÓN Y COSTES

EL EQUIPO HUMANO



Equipo de Arte y Dirección

Liderado por Rocío Campo. Este se encarga de toda la producción y el diseño del juego.

Equipo de Programación

Formado por Alejandro Requena, Antonio R. Ruano, Alberto Rodríguez y Pablo Romero. En él, se produce todo lo que es el desarrollo del juego, como los minijuegos, el servidor o el juego principal, entre otros.



Equipo de Game Design

Liderado por Ignacio Calles. Este equipo se encarga del planteamiento de los juegos y la definición de estos.

Equipo de Sonido y Música

Liderado por Felipe Bermejo. Este equipo está diseñado para generar los efectos de sonido y la música que aparecerá en el juego.



ESTIMACIÓN TEMPORAL DEL DESARROLLO

A la hora de desarrollar el proyecto, se ha decidido plantear una serie de **fechas clave** para forzar a un breve desarrollo semanal. Gracias a estos hitos, observables en el apartado , todos los equipos podrán tener objetivos a corto plazo para intentar no llegar a hacer *crunch*. Aproximadamente, se plantean las siguientes fechas para la **realización de tareas**.



Octubre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	α 31

Noviembre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	β 21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

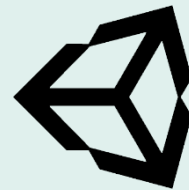
Diciembre						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Leyenda

	Testing		Gold Master
	Creación GDD	α	Versión Alpha
	Pitch, RRSS, Portfolio	β	Versión Beta
	Reunión semanal		

COSTES ASOCIADOS

El desarrollo del proyecto está creado en su totalidad con *Unity*, un *software* gratuito. Este *software* presenta la condición de que si un proyecto genera más de 100.000\$, se requerirá comprar la licencia Plus de todos los trabajadores. En nuestro caso, proporciona un gasto anual de 19.551\$/anuales por todos los desarrolladores (2.793\$ por desarrollador).



Por otro lado, para poder desarrollar el servidor, se utilizará el **API de Photon Engine**, gratuito siempre y cuando no haya más de 20 jugadores en la plataforma de manera simultánea. En caso de necesitar conexión para más jugadores en *XO Rivals* el coste ascenderá a 95\$/mensuales de mantenimiento del servidor.



Para el diseño del juego, se utiliza *Adobe Photoshop* y *Adobe Illustrator*, ambos softwares gratuitos para los estudiantes, por lo que no será necesario enfocar el presupuesto en esa parte.

Al igual que con la parte artística, el diseño del audio será realizado con el programa *Adobe Audition*, también gratuito para estudiantes.

MECÁNICAS DE JUEGO Y ELEMENTOS DE JUEGO

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL CONCEPTO DE JUEGO

El videojuego propone un **multijugador desatendido** donde sus partidas están basadas en el juego *Tres en raya*.

El primer jugador en poner ficha será aquel que haya iniciado la partida, este tendrá que **ganar el minijuego** que le propongan para poder colocarla en el tablero. Una vez colocada o perdido el minijuego, el turno rebotará al rival donde tendrá que volver a jugar y ganar un



minijuego aleatorio para **colocar su ficha**. Fuera de turno, el jugador tendrá que esperar a que el enemigo termine su turno para intentar volver a colocar ficha.

Condición de derrota / victoria

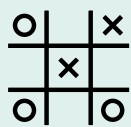
La partida terminará cuando uno de los dos jugadores consiga colocar **tres fichas en línea** o ambos se queden **sin huecos** en el tablero.

Una vez colocadas las fichas de manera correcta, los resultados se enviarán a ambos jugadores dando por cerrada la anterior partida activa.

Además, cada usuario puede jugar varias partidas con distintos usuarios de manera simultánea.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO

XO Rivals, como se ha mencionado, contiene distintos tipos de minijuegos, cada uno con sus propias **mecánicas**. En este apartado se desarrollarán las mecánicas de cada minijuego y así como del juego principal.



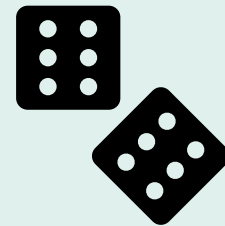
Tres en raya

El tres en raya es el **núcleo** de las jugadas, la partida no terminará hasta que un jugador consiga juntar tres fichas en línea o hasta que los jugadores se queden sin fichas disponibles

Minijuegos

Para poder colocar una ficha en el tablero, el jugador deberá superar el minijuego correspondiente. Los minijuegos buscan **evaluar la destreza** del jugador a modo de prueba.

- ♦ **Pistolero.** El jugador debe pulsar cuando la cuenta atrás llegue a 0. En caso de conseguir llegar al cero o aproximarse lo suficiente, el minijuego se dará por finalizado y podrá colocar ficha, de lo contrario finalizará su turno sin poder colocar la pieza. No obstante, para ganar será necesario vencer a una IA que delimitará el tiempo de aproximación.
- ♦ **Cocina conmigo.** En este juego, los ingredientes necesarios para hacer una receta caerán del cielo, y es el jugador el que tiene que colocarlos en el orden correcto. Durante todo el minijuego estará disponible una lista de los ingredientes que tendrá que colocar para completar el pedido. Si el jugador completa las recetas en el orden correcto dentro un tiempo estipulado habrá superado el minijuego, sino el minijuego se dará por perdido.
- ♦ **Saltos gravitatorios.** Para completar el juego, se tendrá que llegar al final de un nivel atravesando distintas plataformas por las que tendrá que desplazarse. El jugador contará con la mecánica del doble salto para atravesar las plataformas. Si consiguiese llegar al final del nivel en el tiempo predefinido, habrá ganado el minijuego y podrá colocar ficha, sino el turno pasará a su rival.






OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo final del juego será conseguir ser el primero en **terminar el tres en raya**. Para ello, como ya se ha mencionado anteriormente, será necesario completar correctamente los minijuegos que aparezcan antes de colocar la ficha, eligiendo el que beneficie al jugador, o incluso, intentar hacer que el rival no pueda colocar su ficha eligiendo un minijuego difícil.

CONTROLES

El videojuego está pensado para ser **jugable en todos los dispositivos**, ya sean móviles o de mesa, por lo que los controles están pensados para su adaptación a todos estos. Para la navegación de los distintos menús y la interacción con el juego principal, se utilizará el ratón o el pulsado táctil. Sin embargo, cada minijuego tendrá sus **propios controles** mostrados en los siguientes puntos.

Versión para ordenadores		Versión para móviles
Hacer clic en el ratón	Pistolero	Pulsar la pantalla
Uso de las teclas 'A' y 'D'	Cocina conmigo (desplazamiento lateral)	Pulsar los extremos de la pantalla
Uso de las teclas 'W', 'A', 'S' y 'D'.	Salto gravitatorios (salto y <i>dash</i> , respectivamente)	Pulsar a los botones de la pantalla

MODOS DE JUEGO

Para la elección de minijuegos que serán jugador se han planteado distintos modos de juego.

- ♦ El jugador **decidirá su propio minijuego** sin tener que estar sujeto a las elecciones del otro jugador.
- ♦ El jugador podrá elegir en su turno **el próximo minijuego** al que se enfrentará el rival.
- ♦ La elección del minijuego siguiente será elegida de **forma aleatoria**.

Estas opciones no modificarán el objetivo del juego, solo cambiarán la forma en la que tiene que ser jugado.

POWER-UPS

Los *power-ups* de *XO Rivals*, representados en **forma de cartas**, podrán ser almacenados por los jugadores para ser usados en el momento que ellos consideren oportunos. Algunas de las cartas propuestas son:

- ♦ **Carta "Elimina una ficha"**. Esta carta permite quitar al rival una de sus fichas ya colocadas en el tablero del tres en raya.
- ♦ **Carta "Elige el minijuego"**. Esta carta desbloquea la opción de elegir el próximo minijuego que el rival tendrá que jugar.

Para conseguir estas cartas, los jugadores deberán completar una serie de **misiones** o desafíos ya sean diarios o semanales, y una vez completados, recibirán una carta aleatoria. Además, hay un pequeño porcentaje aleatorio en el que, si **gana una partida**, el jugador ganará una



carta aleatoria. Finalmente, existe otra forma de ganar cartas gracias a las “rachas”. Si un jugador gana 5 partidas seguidas o completa un minijuego específico 10 veces seguidas, el jugador optará por una de estas ventajas de manera aleatoria.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Al empezar una partida, el jugador deberá pulsar el botón de inicio de partida donde seleccionará si unirse a una partida o crear una nueva, posteriormente, se le enviará al propio juego. En esta pantalla, antes de que la ficha termine de ser colocada, el jugador tendrá que seleccionar uno de los minijuegos que aparecen en la pantalla o jugar el juego que el enemigo le ha seleccionado, para que sea el propio juego el que decida si puede colocar ficha. Al acabar el minijuego, se habrá acabado su turno y tendrá que esperar hasta que el jugador rival termine su turno para poder continuar con la partida. Para ganar la partida, el jugador tiene que plantar 3 fichas en línea, ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal.



TRASFONDO

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA HISTORIA Y LA TRAMA

En el planeta *Tricius* la competitividad ha estado presente desde los principios de la humanidad conocida. Por ello, cada año se realiza una competición en la cual participan todas las ciudades más importantes del planeta. En la final de esta competición, las dos ciudades restantes, *Circulus* y *Crucius*, enviarán a los mejores de sus habitantes a competir en un juego global donde encontrarán todo tipo de pruebas que miden distintas modalidades.

El juego principal será un tres en raya gigante donde cada equipo podrá colocar una ficha si consigue ganar la prueba que le toque en su turno.

El equipo enviado por cada ciudad deberá jugar las pruebas establecidas en cada turno y así poder mover su ficha para alzarse con la victoria. Cada prueba está basada en una habilidad diferente; además, también tendrán que enfrentarse a la estrategia para colocar las fichas en el tablero. Una vez un equipo haya conseguido realizar un tres en raya, ese equipo se alzará con la victoria y se impondrá sobre el otro, liderando el futuro del planeta.

PERSONAJES

Como cuenta la historia de *XO Rivals*, este videojuego contará con dos equipos principales que serán escogidos de forma aleatoria por el jugador.

- ♦ **Equipo de *Circulus*.** Será el equipo que representará a la ciudad de *Circulus* en los juegos anuales del tres en raya.
- ♦ **Equipo de *Crucius*.** Será el equipo que representará a la ciudad de *Crucius* en los juegos anuales del tres en raya.



ENTORNOS Y LUGARES

Los entornos y lugares serán los escenarios donde se desarrollarán las **pruebas de la competición**. Se tienen **diferentes** escenarios, principales y secundarios dependiendo del nivel de importancia en el juego.

Tablero principal

El escenario principal será el tablero donde se realizará la partida del tres en raya. En este escenario se dispondrá el tablero y las fichas se irán colocando, siguiendo el curso de la partida.



Plataformas



Formado por una serie de plataformas, algunas con movimientos, retarán al jugador a avanzar de forma lateral hasta llegar el final.

Cocina conmigo

Este escenario estará formado por un plato dispuesto en la parte inferior de la pantalla. Este tendrá que llenarse con los ingredientes específicos que aparezcan en la parte superior de la pantalla.



Pistolero



Este entorno estará formado por un botón en el centro de la pantalla con un temporizador en su parte inferior.

ARTE

ESTÉTICA GENERAL DEL JUEGO

XO Rivals, en general, tendrá una **estética desenfadada** para poder abarcar un público más amplio y no solo tener que ceñirse a lo que es de adultos, jóvenes o niños, sino que cualquier persona con tiempo libre e interés por el juego. Para no complicar y recargar de colores el juego, se ha decidido usar **dos únicas paletas** de colores para todo el juego, es decir, cada ficha tendrá una paleta de color asociada, sin embargo, cada minijuego está enfocado para llevar la paleta de color de la ficha rival.

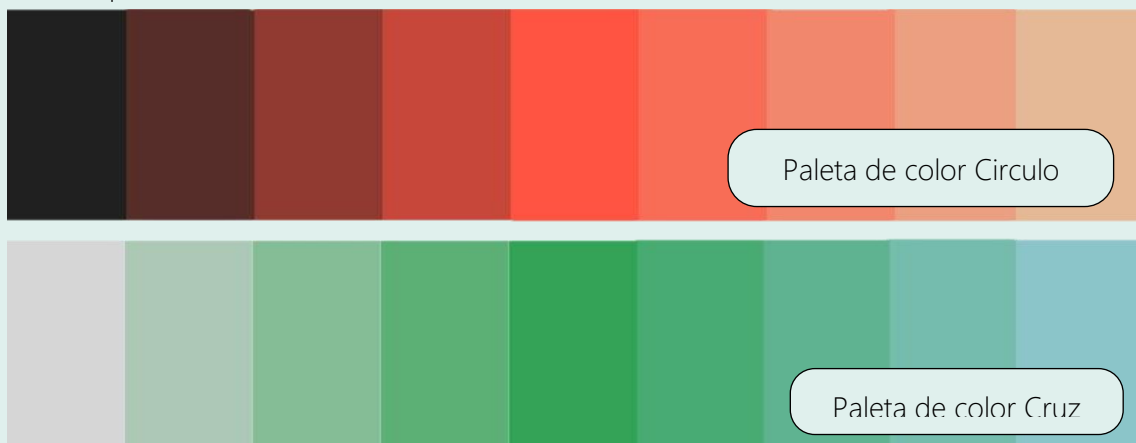


Ilustración 7 - Paletas de color



APARTADO VISUAL

Como se mencionó en el apartado anterior, las figuras, los escenarios y personajes mantendrán las dos paletas de color. Sin embargo, la estética general optará por un estilo *sticker*, es decir, las ilustraciones de los personajes y de las figuras tendrán un borde de color grisáceo para así destaquen sobre los fondos. El diseño de las figuras se puede ver en Ilustración 8 - Figuras.

Estas imágenes serán del tipo **vectorial** y los personajes serán de estilo *chibi* y *cartoon* para ayudar a que la estética sea más amigable.



Ilustración 8 - Figuras

MÚSICA



La música acompañará a la estética desenfadada presente en el videojuego. Por ello, la banda sonora serán piezas agradables de oír y mayoritariamente sosegadas. Los *tracks* serán **composiciones originales**. Entre las diferentes canciones podemos encontrar:

- ♦ **"Main Theme"**. Una pieza pensada para el menú principal. Se trata de una composición tranquila y jubilosa, para que el jugador pueda entrar en contacto con el juego.
- ♦ **Tic Tac Toe**. Una pieza para el tablero del tic-tac-toe. En este caso, sería algo más sosegado y ambiental de esta forma, el jugador podrá concentrarse en poner la pieza.
- ♦ **Selección de minijuegos**. Una canción propuesta para la selección de minijuegos. A partir de esta pantalla, las composiciones se volverían algo más animadas y dinámicas, para transmitir el espíritu competitivo del juego.
- ♦ **Minijuegos**. Dependiendo del minijuego, se optará con una composición coherente relacionada con el desarrollo del gameplay. Más rápida y tensa para los juegos dinámicos o melódica para minijuegos tranquilos.
- ♦ **Fin de partida**. Una composición breve para las pantallas de victoria/derrota.



AMBIENTE SONORO

El ambiente sonoro por lo general será simple y sencillo. Primero, hay que hablar de los diferentes tipos de sonidos que habrá en el juego:

- ♦ **Sonidos de botones y selecciones.** Estos aparecerán en los menús principalmente. Se pueden ver también en la elección de videojuegos, en la pantalla de victoria/derrota... prácticamente en cualquier menú o submenú.
- ♦ **Sonidos positivos/negativos.** Estos resaltan si han ocurrido acciones beneficiosas o perjudiciales para el jugador. Por ejemplo, si el jugador gana un minijuego sonará un sonido específico, lo mismo si lo pierde. También, aparecerán al final de partida para informar al jugador de la victoria o la derrota.
- ♦ **Sonidos de los minijuegos.** Cada juego tendrá sus efectos de sonido específicos. Estos pueden ser sonidos de acciones como saltar o correr, sonidos de feedback, como sonido por daño, o sonidos de los enemigos o del entorno.

INTERFAZ

DISEÑOS BÁSICOS DE LOS MENÚS

A continuación, se mostrará los bocetos de las interfaces que aparecerán en el juego.

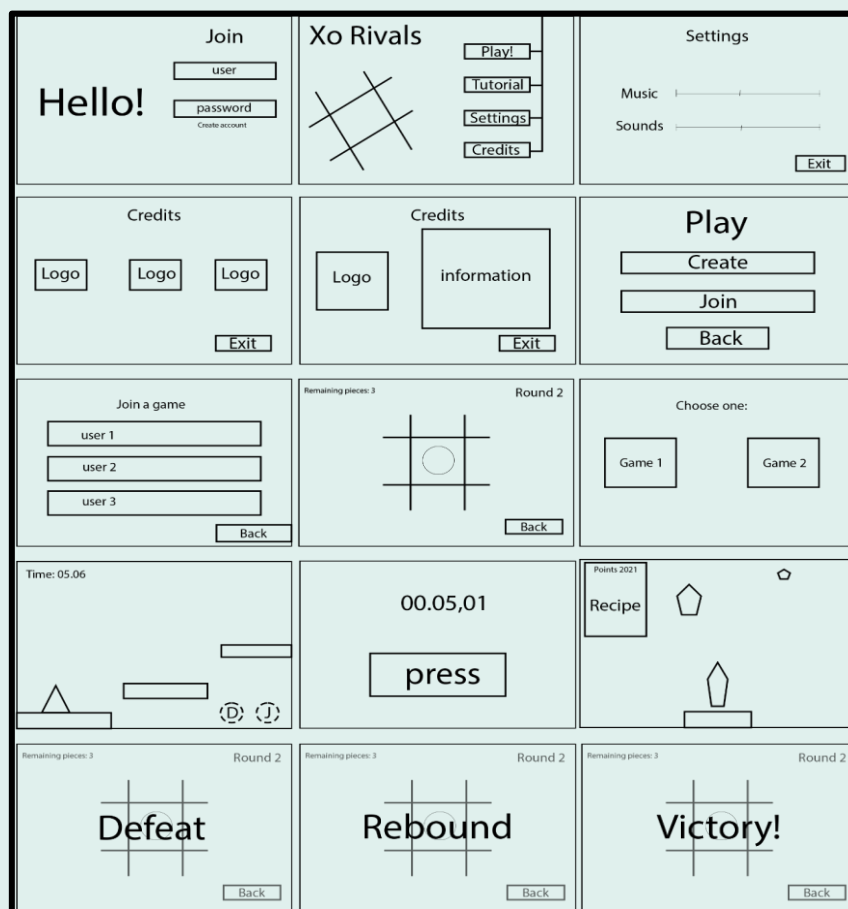


Ilustración 9 - Diseño UI del juego



DIAGRAMA DE FLUJO

A continuación, se proporciona un pequeño diagrama donde se refleja la navegación de un usuario cualquiera durante el uso del juego. Además, como información adicional, se muestra ese mismo flujo durante el desarrollo de una partida.

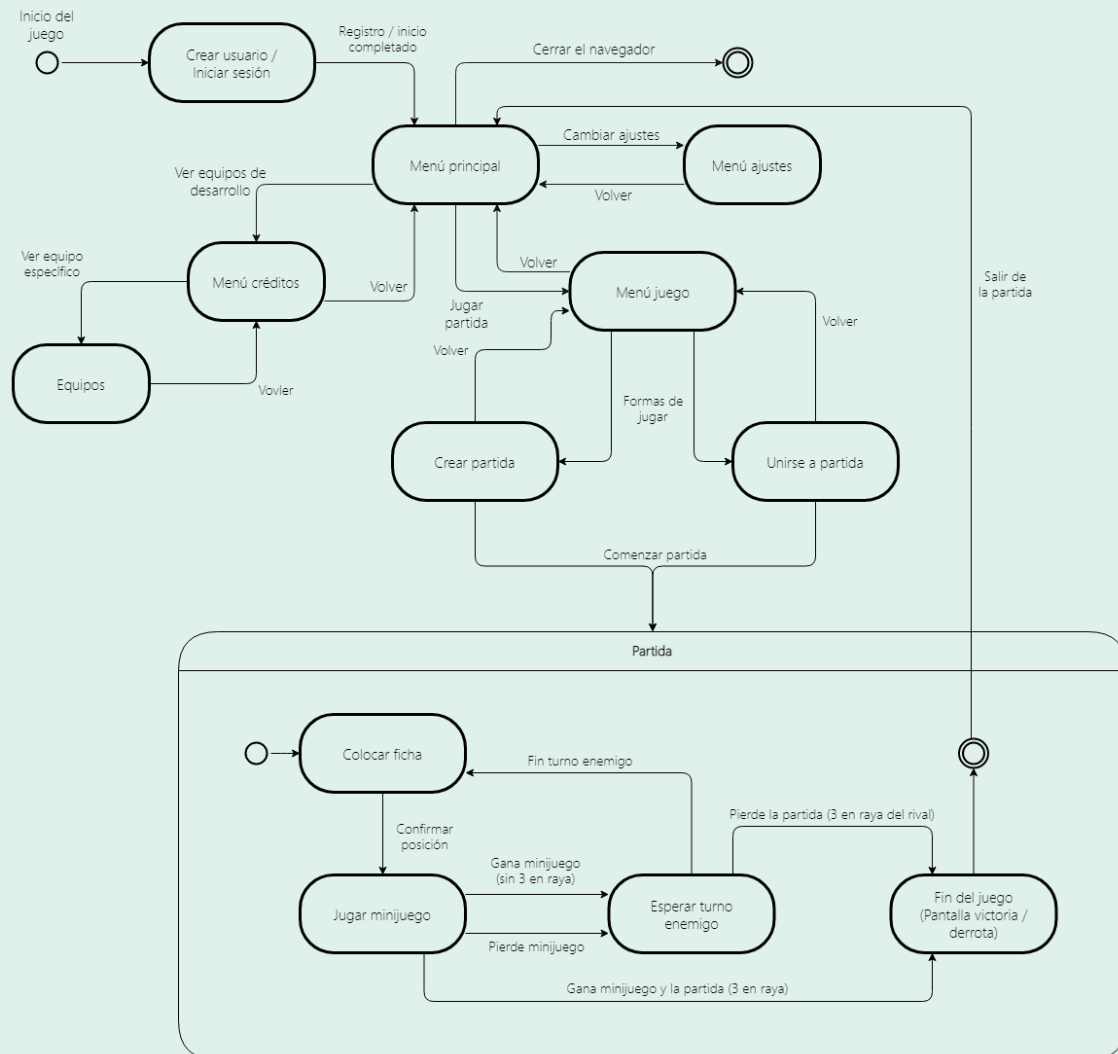


Ilustración 10 - Diagrama de flujo del juego



HOJA DE RUTA DEL DESARROLLO

En este apartado del documento, veremos los distintos hitos que marcarán el desarrollo del videojuego.

HITO 1 – *Game Design Document*



Fecha: 31/10/2021

A pesar de estar pensado para entregarlo el 31 de octubre, el equipo de desarrollo tendrá el documento creado el 12/10/2021 ya que sirve de guía para desarrollar todo el juego.

HITO 2 – Versión *Alpha*

Fecha: 31/10/2021

α

Esta versión será una muestra del funcionamiento básico del juego, contará con la visualización de las mecánicas que se usarán en el juego. Como se ha descrito a lo largo del documento, el juego contiene una versión multijugador, pero ésta no estará todavía disponible, al igual que toda la estética final.

HITO 3 – Versión *Beta*

Fecha: 21/11/2021

En la *Beta* ya nos encontramos un producto más cercano al entregable final, la principal diferencia con este es que la versión Beta será probada por distintos usuarios que comentarán los fallos y aciertos del juego para ser cambiados en la última versión prelanzamiento.

β

HITO 4 – Versión *Gold Master*



Fecha: 12/12/2021

Esta versión ya es una versión jugable sin errores, donde se verá el funcionamiento del juego final. Esta versión coincidirá con la fecha de lanzamiento.

FECHA DE LANZAMIENTO

Fecha: 12/12/2021

La fecha de lanzamiento será utilizada para publicar el juego en *Itch.io*, junto con campaña de publicidad en redes sociales y métodos físicos como se pudo leer en el modelo apartado de *MARKETING*.