

**Escuela Politécnica Nacional**  
**Desarrollo de juegos interactivos**

**Nombre:** Angelo Fabara

**Fecha:** 13/08/2024

**Smite**  
**Análisis costo**

**1. Modelo de Monetización para los Jugadores**

"Smite" es un juego gratuito (free-to-play), lo que significa que los jugadores pueden descargar y jugar sin costo inicial. Sin embargo, el juego utiliza diversas estrategias de monetización para generar ingresos:

**a. Microtransacciones**

Los jugadores pueden comprar varios ítems en el juego a través de microtransacciones, utilizando una moneda virtual llamada *Gems*. Algunos de los elementos disponibles para la compra incluyen:

- **Skins de dioses:** Apariencias personalizadas para los personajes jugables.
- **Voice packs:** Paquetes de voz únicos para los dioses.
- **Wards y pedestales:** Objetos cosméticos para personalizar el juego.
- **Cofres:** Contienen elementos aleatorios, que pueden incluir skins, emotes, etc.

**b. Battle Pass**

"Smite" ofrece un Battle Pass, que es un sistema de recompensas escalonado basado en la progresión. Los jugadores pueden desbloquear recompensas exclusivas (como skins y otros cosméticos) a medida que avanzan en niveles durante una temporada. El Battle Pass generalmente tiene dos versiones:

- **Gratuito:** Ofrece recompensas básicas.
- **Premium:** Requiere la compra con *Gems* y ofrece recompensas más valiosas y exclusivas.

**c. Packs de dioses**

Los jugadores pueden comprar packs de dioses, que les otorgan acceso a todos los dioses actuales y futuros del juego. Esto puede ser una compra atractiva para aquellos que buscan desbloquear contenido sin tener que usar la moneda del juego (Favor) para comprar cada dios individualmente.

**2. Moneda del Juego**

"Smite" utiliza dos tipos principales de moneda:

- **Favor:** Se obtiene jugando y se puede usar para comprar dioses y algunos objetos cosméticos.
- **Gems:** Es la moneda premium que se compra con dinero real y se usa para adquirir elementos más exclusivos y premium, como skins, cofres y el Battle Pass.

### 3. Costo para los Jugadores

El costo para los jugadores puede variar ampliamente según sus preferencias:

- **Jugadores gratuitos:** Pueden disfrutar de todo el contenido jugable, pero deberán invertir tiempo para desbloquear dioses y no tendrán acceso a la mayoría de los cosméticos sin pagar.
- **Jugadores que gastan en microtransacciones:** Pueden gastar desde unos pocos dólares en un paquete de *Gems* hasta cantidades más significativas para desbloquear todos los estilos y contenido adicional.

### 4. Costos para los Desarrolladores

Desde la perspectiva de Hi-Rez Studios, los desarrolladores de "Smite", hay varios costos involucrados en la creación y mantenimiento del juego:

#### a. Desarrollo

- **Producción inicial:** Incluye los costos de diseño, programación, arte y sonido.
- **Actualizaciones continuas:** Hi-Rez lanza contenido nuevo regularmente, como nuevos dioses, modos de juego, y skins, lo que requiere un equipo de desarrollo en constante funcionamiento.

#### b. Mantenimiento de Servidores

- **Infraestructura:** Mantenimiento de servidores globales para garantizar un juego en línea estable y de baja latencia.
- **Soporte técnico:** Equipo para solucionar problemas técnicos y atender a la comunidad de jugadores.

#### c. Marketing

- **Publicidad:** Promoción del juego en varias plataformas para atraer nuevos jugadores.
- **Eventos en vivo y eSports:** Organización y patrocinio de torneos de eSports para mantener la competitividad y el interés en el juego.

### 5. Retorno de Inversión (ROI)

El modelo free-to-play con microtransacciones y un Battle Pass permite a Hi-Rez Studios generar ingresos constantes y predecibles. Aunque los jugadores no pagan inicialmente, los que optan por gastar en *Gems* y otros contenidos premium pueden contribuir significativamente a los ingresos globales del juego.