

Financiación

Fuentes:

Tenemos varios métodos de financiación para llevar a cabo el desarrollo de nuestro producto:

- Por un lado, contamos con fuentes de financiación propia partiendo de nuestro capital inicial, el cual ha sido llevado a cabo con gracias a las inversiones económicas particulares que han sido juntadas anteriormente por todos los socios que conforman este equipo.
- Además, contamos con financiaciones ajenas, ya que conseguimos finalmente captar la atención de varios inversores en nuestro último pitch. Estos desembolsos económicos se llevarán a cabo en forma de subvenciones y de compra de acciones.
- Se espera que conforme vaya desarrollándose la campaña de marketing que promocióne el juego, se consigan atraer más fuentes de ingresos.
- También se contempla la idea de presentar nuestro proyecto a una productora para que se lleve a cabo la financiación, esto se realizaría antes de que se lleven a cabo las financiaciones ajenas. Se valora la idea de contactar con ENISA (Ministerio de Industria) o llevar a cabo el programa MEDIA (Ministerio de Cultura), en caso de que los publishers contactados decidan no financiarnos.

Monetización:

- Se tiene previsto que el juego cueste en torno a los 20€, lo que hace que tenga un precio asequible para generar dinero y que tampoco conlleve un gran desembolso económico por parte del jugador.
- Dicho esto, el juego no contaría con un modo online, aunque se contempla añadir algún DLC por lo que sería esta la única forma de monetizar el juego a priori además de su precio inicial.
- Posiblemente se intente llevar a cabo algún proyecto transmedia que nos cuente información relevante sobre algunos antagonistas o bien sobre otros hechos desarrollados en los diferentes entornos donde transcurre la acción del juego, los cuales contengan información relevante que afecte a la historia ya creada.
- Además, se añadirá un libro de arte del videojuego en formato físico el cual podrá ser comprado por los jugadores aparte o bien este sería incluido en alguna edición especial de este proyecto.

Estudio de Mercado:

- El videojuego estará disponible para Streaming, por lo que sus ventas no se verán modificadas por el lanzamiento de la PS5 y de la XBOX Series.
- Hemos decidido sacar el producto para PC, ya que es la plataforma que más catálogo tiene y la más jugada. Esta será por lo tanto, la que nos daría mayor visibilidad a pesar de los numerosos títulos y contenidos disponibles ahora para dichos clientes.
- Podríamos contemplar en un futuro, según el éxito de nuestras ventas, hacer una re-masterización del juego para las consolas de sobremesa.
- Somos de los pocos juegos que combina aspectos del 3D y del 2D. Además, podemos dar gran importancia a nuestro arte y a la profundidad con la que es narrada nuestra historia. Esto nos permitirá poder salir al mercado con ciertas garantías de éxito ya aseguradas.
- Si bien partimos desde un punto, en el que como se expone anteriormente, se apuesta por nuestro estilo visual y narrativo como puntos fuertes, la única desventaja que puede llegar a contemplarse es que al ser nuevos en el mercado, no consigamos captar la audiencia esperada o bien que nuestro juego pase desapercibido dentro del inmenso catálogo de videojuegos que existe para la PC.
- No obstante, se espera que con un estilo visual único y con una historia bastante atractiva tanto por su guión como por la forma en la que se desarrollarán los hechos, atraigamos hacia nosotros incluso a los jugadores que prefieren jugar online.

Background:

- Somos un equipo formado por seis socios, si bien hemos colaborado conjuntamente sin desarrollar unos roles definidos cada uno, se ha establecido cierto reparto de tareas.
- Luna ha sido nuestra artista conceptual y la encargada de llevar a cabo todo el apartado visual del juego.
- Marta y Enrique estuvieron desarrollando el GDD .
- Andrés y César trabajaron en el guión y en el diseño del juego.
- Iris fue la encargada de desarrollar el marketing y las presentaciones usadas para exponer.