Proyecto:

Videojuego leyendas salvadoreñas + login OTP con potencias de monetización

descripción:

Se trata de un videojuego con sistema de combate por turnos tipo RPG, que toma de base leyendas salvadoreñas con diseños estilizados y llamativos para el público de cara a la mercadotecnia y la transmedia, también contara con un login OTP que permite una gestión de cuentas para el sistema de monetización gacha que permite compras para permitirse conseguir monedas extra para tirar por personajes, objetos o armas que le faciliten la progresión.

Plataforma no code elegida:

Replit para login con OTP e integración de IA

GDevelop para desarrollo de prototipo jugable.

Funcionalidad implementada:

Se ha implantado un login mediante un OTP simulado por motivos de implementar una personalización dura a posterior además de consejos para el jugador que se renuevan cada login, en la parte jugable se a introducido un pequeño mapa que permite moverse y dar los matices de exploración del juego, además de un menú principal que permite mostrar tanto la idea de la pantalla de personaje, el sistema de juego en su forma más básica, el sistema de gacha para monetización y de forma básica las tiendas para los paquetes de monedas.

Uso de IA:

La IA será usada para analizar la partida del jugador y darle consejos útiles para avanzar en su partida con la finalidad de facilitarle tomar las mejores decisiones

Cálculo de costos:

inversión inicial:

| **Concepto** | **Costo Estimado (USD)** | **Descripción** |
| --- | --- | --- |
| Diseño y prototipo en GDevelop | $0 | Versión gratuita utilizada |
| Desarrollo del login en Replit | $0 | Versión gratuita utilizada |
| Creación de assets (gráficos, sprites base) | $50 | Recursos gráficos y edición básica |
| Dominio web y hosting inicial | $20 | Con el proyecto completo será necesario ponerlo en funcionamiento |
| **Total, CAPEX estimado** | **$70** |  |

Gastos operativos:

| **Concepto** | **Costo Mensual (USD)** | **Descripción** |
| --- | --- | --- |
| Mantenimiento del sistema (horas de trabajo) | $30 | Ajustes, pruebas, soporte básico |
| Servicios en nube o base de datos (si se escala) | $10 | En caso de uso de Firebase o similar |
| Promoción básica (redes sociales) | $10 | Difusión mínima del proyecto |
| **Total, OPEX mensual estimado** | **$50** |  |

Calculo del punto de equilibrio:

Para recuperarnos de la inversión inicial:

Con estos costos iniciales tirados a la baja subordinándonos a un espíritu de juego indie de muy bajo presupuesto y que parte de nuestro modelo viene de venta de paquetes desde cincuenta centavos hasta los cinco dólares y tomando como promedio un gasto por jugador activo de dos dólares al mes el punto de equilibrio se alcanzaría con:

Esto haría que con en un escenario bueno, con sesenta usuarios activos mensuales el proyecto podría comenzar a cubrir sus costos y en casos ideales si la expectativa es masiva a partir del segundo mes ya se podrían recibir ganancias y planear expansiones o incluso refinar el juego y plantearlo como su ambición.

Escenario de rentabilidad simple

Si se alcanzaran ciento cincuenta jugadores activos y un promedio de gasto de dos dólares con cincuenta centavos al mes, los ingresos mensuales serian de aproximadamente $375 dólares al mes.

A medio plazo, tras la versión completa de este producto mínimo viable ya en tiendas digitales podría aumentar la retención y permitir nuevas fuentes de ingresos o incluso mejoras para hacer al juego incluso mas atractivo