



THE LORD OF XAMINO

A LEGENDARY JOURNEY

THE PITCH

Francisco José Parejo Jiménez

CEO de Saints Games Studios

MERCADO OBJETIVO



PLATAFORMA:
DISPOSITIVOS MÓVILES



TARGET OBJETIVO:

JUGADORES INTERESADOS EN JUEGOS PLATAFORMAS 2D CON ACCIÓN Y TEMÁTICA CIENCIA FICCIÓN.



FECHA DE PRODUCCIÓN:
JUNIO 2022



MOTIVOS ELECCIÓN MERCADO:

HAY UN AMPLIO GRUPO DE JUGADORES QUE DEMANDAN JUEGOS CON ESTILO GALÁCTICO E INSPIRADOS EN PELÍCULAS. POTENCIALES CLIENTES.



RENDIMIENTO ECONÓMICO:
RESULTADOS ALTAMENTE POSITIVOS EN CAMPAÑAS DE JUEGOS SIMILARES (Star Wars, Guardianes de la Galaxia)



www.pegi.info

EL JUEGO

■ HISTORIA

■ *Kylan* pertenece a una antigua dinastía de caballeros guerreros, los cuales se extinguieron hace muchos años. *Xamino*, es el único planeta que ha resistido a la invasión de los *Droidums* y ha encomendado a *Kylan* que rescate los 5 fuegos sagrados en aquellos planetas donde los *Droidums* están presentes y así restablecer la paz en el universo.

■ MECÁNICAS Y PUNTOS CLAVE

■ *Kylan* podrá desplazarse en 2 dimensiones. Podrá saltar, correr, y luchar en su épica misión por distintos escenarios.

■ *The Lord Of Xamino* irrumpe en un amplio catálogo de juegos, donde satisface la demanda de experiencias con temática galáctica. Además sus mecánicas contemplan tanto a jugadores que les encanta explorar y encontrar ítems ocultos como aquellos que quieren pasar directamente a la acción.

■ Cada planeta tendrá su propia escenografía por lo que la sensación de desplazamiento entre mundos será más realista.

■ REFERENCIAS

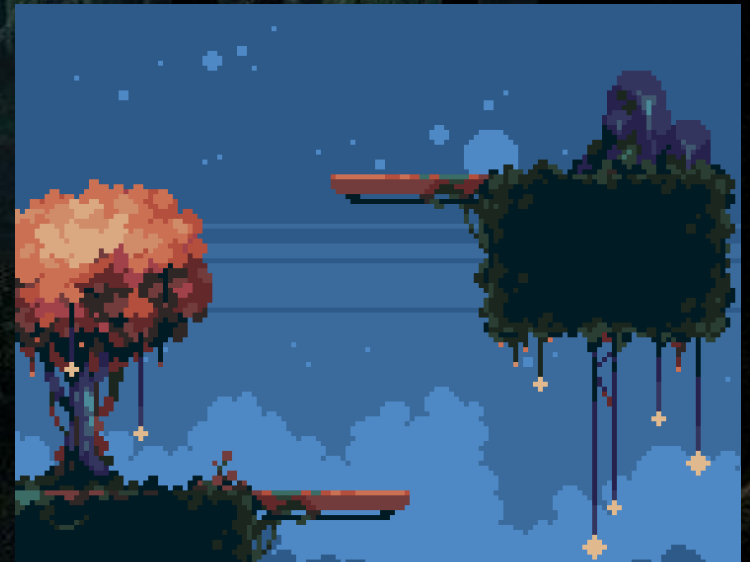
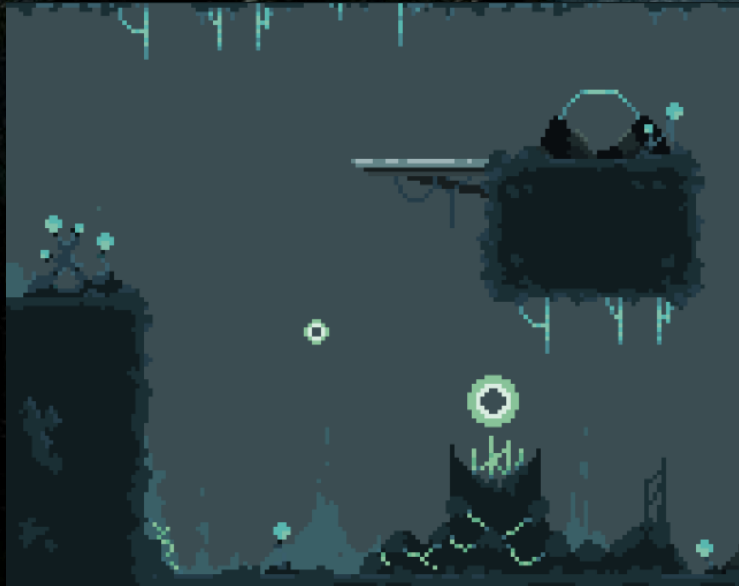
■ Para crear *The Lord of Xamino*, me he inspirado en las mecánicas y diseños de algunos juegos, como son *Sword of Xolan*, *Apple Knight*, *Mortal Crusade*.

Juegos con un toque de lore que potencian la motivación de ir cumpliendo objetivos y conseguir llegar al final de cada nivel.

EL JUEGO



EL JUEGO



MODELO DE NEGOCIO

- *The Lord of Xamino* tiene como objetivo estar publicado en Android, con descarga gratuita en PlayStore, además de implementar publicidad durante el juego.
- Un ejemplo de la monetización puede ser, al vencer a un Boss final en uno de los niveles del juego, obteniendo así un bonus de recompensa si visualizas la publicidad insertada al final de dicho nivel. El jugador elegiría si quiere verla o no.
- Hay posibilidad de que el juego pueda incluir micropagos para obtener ítems exclusivos como pueden ser nuevos escenarios para ampliar la historia de Kylan.
- Aun no tenemos planes para *The Lord Of Xamino* en la Apple Store pero no lo descartamos para más adelante.

Permaneced atentos para más noticias



Google Play



COMING SOON TO THE

App Store



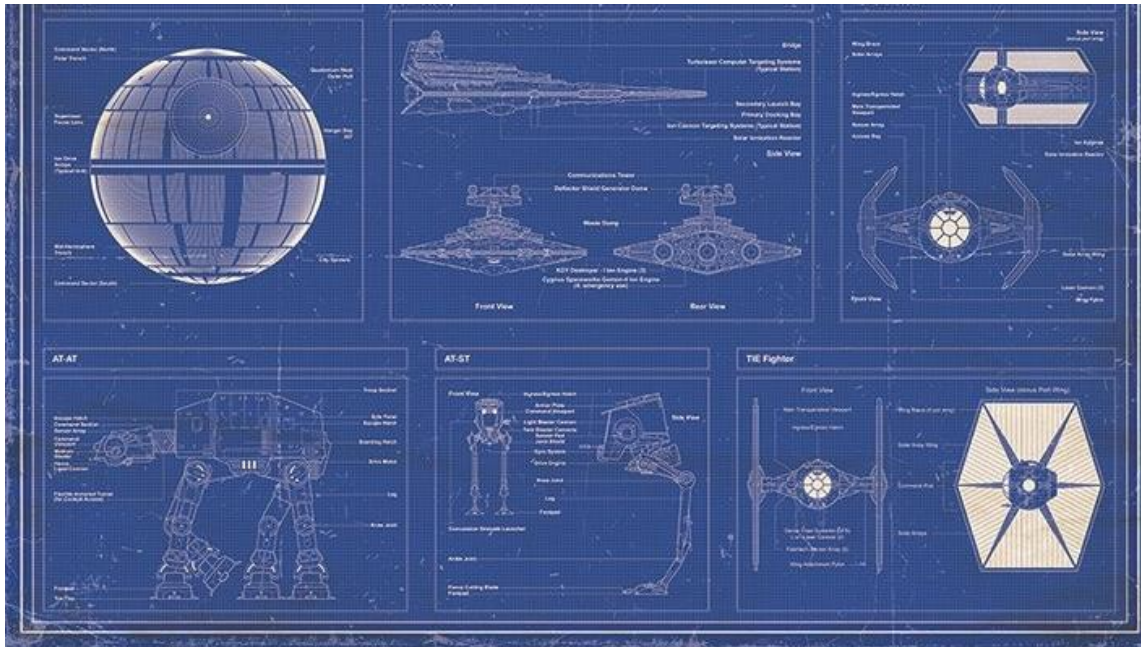
DIFERENCIACIÓN

- *The Lord Of Xamino* ofrece la posibilidad de vivir experiencias desde el papel de un guerrero que pertenece a una dinastía que se presupone extinta. Sólo sabemos su nombre y su cometido, el resto lo pone el jugador.
- Elige si prefieres coleccionar los 5 fuegos sagrados del planeta donde te halles o si prefieres conseguir todos los coleccionables y escoger el lado más hardcore venciendo a todos los *Droidums* y Bosses que te cruces por el camino.
- En *Saints Games Studios* trabajamos por un producto optimizado al máximo de nuestras posibilidades y elegimos ofrecer un juego sencillo pero atractivo y que llegue al mayor número de tartgets posibles. Favorecemos centrarnos en menos objetivos pero con una tasa de riesgo pormenorizada y de mayor posibilidad de éxito.

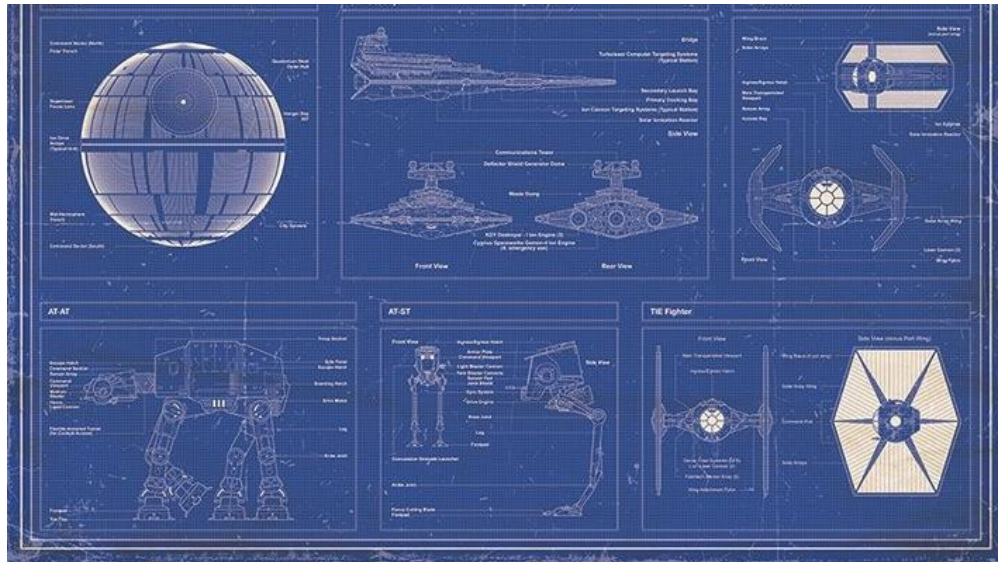


PLANNING | EQUIPO DE DESAROLLO

- *The Lord Of Xamino* está siendo desarrollado con el motor Unity en su versión más reciente LTS (Long Time Support) 2020.3.33f1.
- El desarrollo del juego tiene una previsión aproximada de unas 1416 horas de trabajo, lo que viene siendo igual a unos 59 días de trabajo para tener acabada la versión *alfa* del juego y no mucho más tarde la versión Beta.
- Para la *release* aproximadamente harían falta unas 2160 horas más, lo que viene siendo aprox unos 3 meses.
- En total unos 5 meses de desarrollo para tener la *release* final y su posterior publicación. Cabe destacar que como plus, en Saints Games Studios favorecemos la utilización de metodologías AGILE.
- El equipo de desarrollo lo conformará una única persona de momento, delegando algunas tareas en otros profesionales que quieran adherirse al proyecto.



EXPERIENCIA PREVIA | FORTALEZAS



- Todo cambió a raíz de la pandemia. Insatisfecho con mi situación laboral.
- Un compañero me descubrió el mundo de la programación.
- Oportunidad de formarme en el desarrollo de videojuegos, más concretamente la programación.
- Hace 6 meses que empecé, no tengo ninguna experiencia laboral más allá de mis proyectos y lo aprendido hasta ahora.
- Considero que he descubierto algo que me apasiona y puede ser de gran ayuda a la hora de realizar este proyecto. (fortaleza)

RECURSOS | GANANCIAS POTENCIALES



- A nivel de equipo, necesitaría a un Level Design
- Como productor de *The Lord Of Xamino*, el objetivo final es tener el juego publicado. La orientación a rentabilizarlo económicamente está presente.
- Si el juego despierta curiosidad de algún estudio de desarrollo y quisiera obtener la licencia, se contemplaría esa posibilidad. Además de ser contratado por el estudio como programador profesional desarrollando videojuegos.
- Al ser un juego orientado a jugadores de todas las edades, la publicidad estará enfocada a público adulto, ya que la rentabilidad es mayor que si ofrecemos publicidad orientada a otro tipo de público, por lo que las ganancias potenciales vendrán en su mayoría por los Adds.

THANKS FOR WATCHING



Francisco José Parejo Jiménez
CEO Saints Games Studios