OUTTERFLY

THE EVOLUTION OF LIFE

01 CONTEXTO

¿Cómo se originó la vida?
¿Cuál es nuestro destino?
¿Somos los únicos seres vivos en el universo?

DURANTE SIGLOS Y POR NATURALEZA, HEMOS MIRADO AL CIELO EN BÚSQUEDA DE **RESPUESTAS** QUE EXPLIQUEN LO INIMAGINABLE.

02 SE NOS DESPERTÓ UNA IDEA

Muchas veces estas se responden de formas complejas y generan rechazo en quienes tratan de entenderlas.

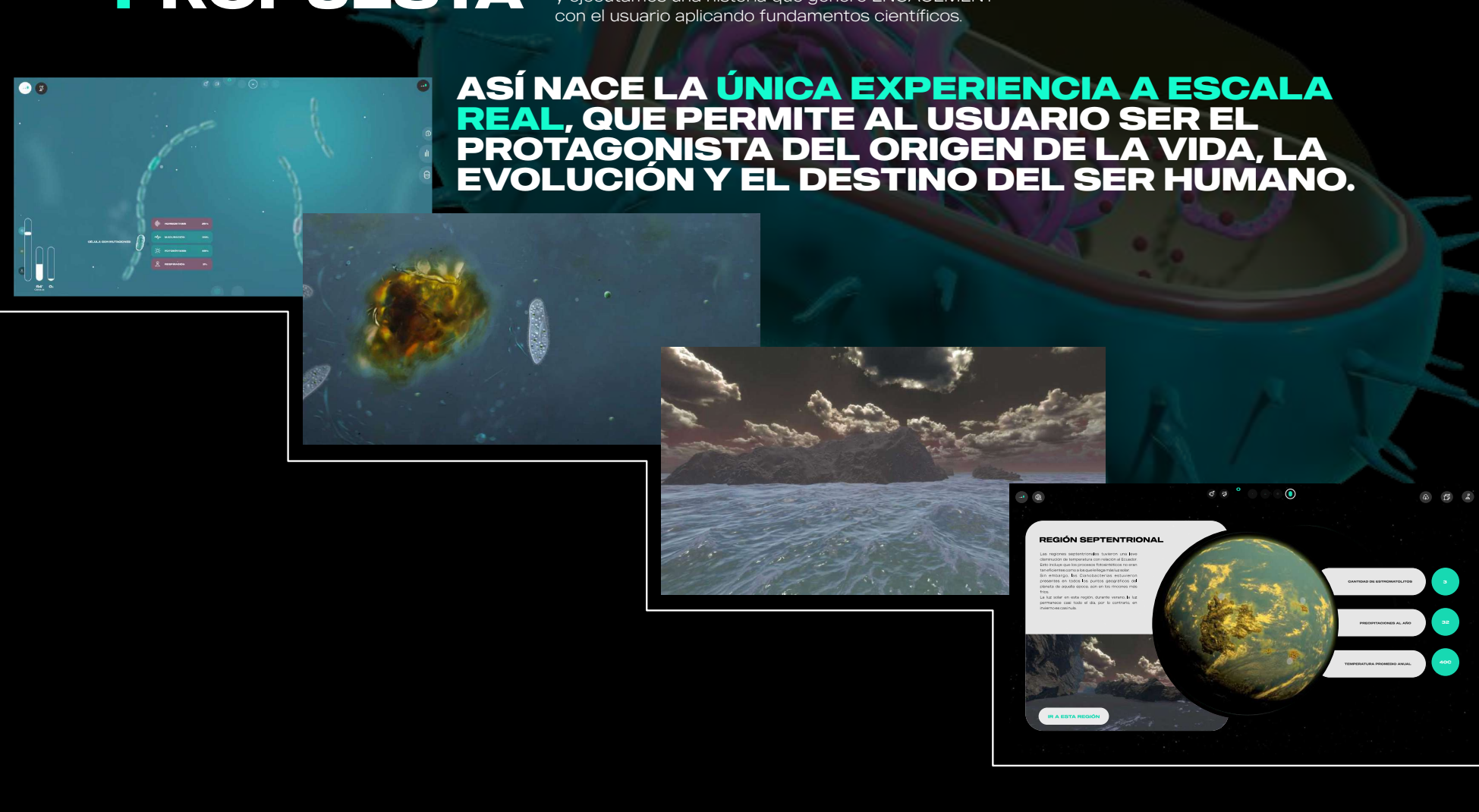
ENTONCES ¿POR QUÉ NO GENERAR UNA UNIÓN ENTRE **CIENCIA** Y **ENTRETENIMIENTO**?

(entendiendo que la mejor manera de aprender es: JUGANDO)

03 PROPUESTA

Así que nos juntamos, hablamos con varios científicos y ejecutamos una historia que genere ENGAGEMENT con el usuario aplicando fundamentos científicos.

ASÍ NACE LA ÚNICA EXPERIENCIA A ESCALA REAL, QUE PERMITE AL USUARIO SER EL PROTAGONISTA DEL ORIGEN DE LA VIDA, LA EVOLUCIÓN Y EL DESTINO DEL SER HUMANO.

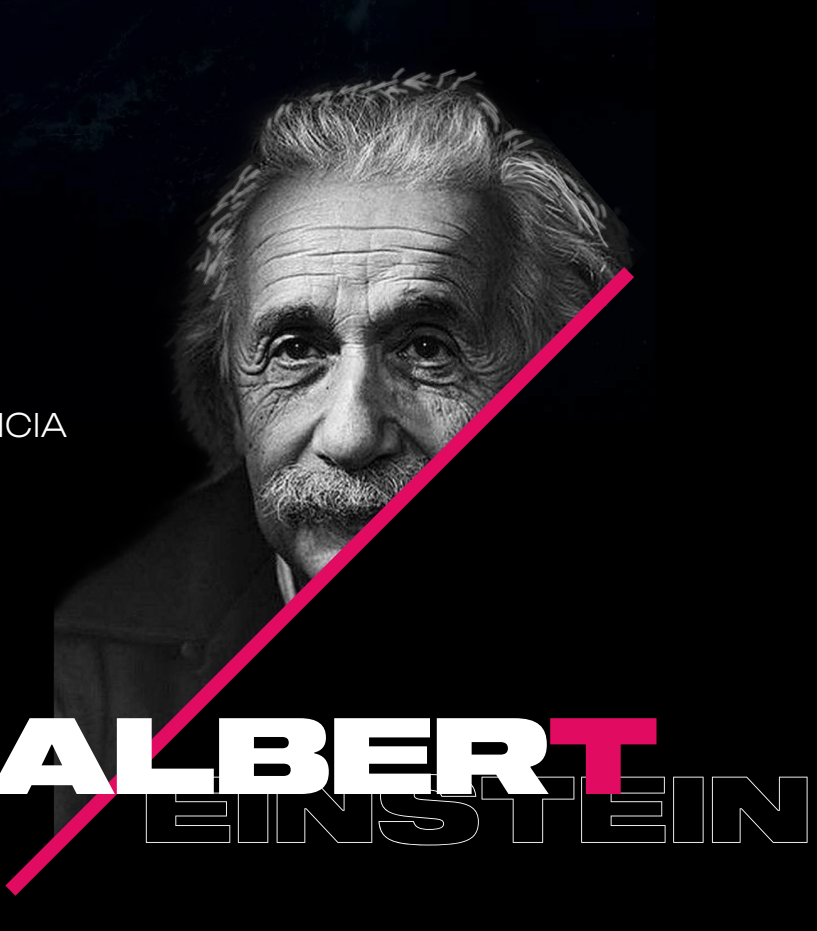


04 CÓMO LO HACEMOS

1. Generando **estímulos positivos** a través del entretenimiento.
2. Creando una historia rica y personajes atractivos para generar **engagement**.
3. Exponiendo conceptos complejos en ambientes amigables y lúdicos.
4. Proponiendo **experiencias vívidas** a través del arte jamás creadas.

SERÁ EL PRIMER VIDEOJUEGO CREADO CON UN EQUIPO DE CIENTÍFICOS Y ESPECIALISTAS

BASADO EN EVIDENCIA CIENTÍFICA



CHARLES DARWIN

ALBERT EINSTEIN

UNA AVENTURA ÚNICA Y SIN PRECEDENTES.

SE DESCUBRIRÁ CÓMO SE ORIGINÓ LA VIDA EN LA TIERRA EN UN **CONTEXTO DINÁMICO**

SE PODRÁ INTERACTUAR CON DIFERENTES ESPECIES APRENDIENDO DE MANERA INTERACTIVA **A ESCALA REAL**

SE PODRÁ INTERACTUAR CON EL ENTORNO, ENTENDIENDO QUE **CADA ACCIÓN IMPACTA** SOBRE LA VIDA Y EL PLANETA

SE LOGRARÁ RECREAR LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD Y **CONOCER** CÓMO SE GESTARON SUS HITOS

SE EXPLORARÁ EL ORIGEN DE LOS **VIAJES EN EL TIEMPO** (BASADO EN TEORÍAS DE ALBERT EINSTEIN Y MIGUEL ALCUBIERRE)

05 POR QUÉ LO HACEMOS

1. Porque sabemos lo que hacemos.
2. Porque nos ambiciona dejar una huella en el mundo.
3. Porque queremos despertar mentes fomentando la educación.
4. Porque nuestro objetivo es la concientización de nuestro presente y futuro como especie.

SI QUEREMOS HACER ALGO DEBEMOS PENSAR DIFERENTE

06 POR QUÉ UN VIDEOJUEGO

ENTRETENIMIENTO
PORQUE RESPONDEMOS A UNA TENDENCIA EN AUGE

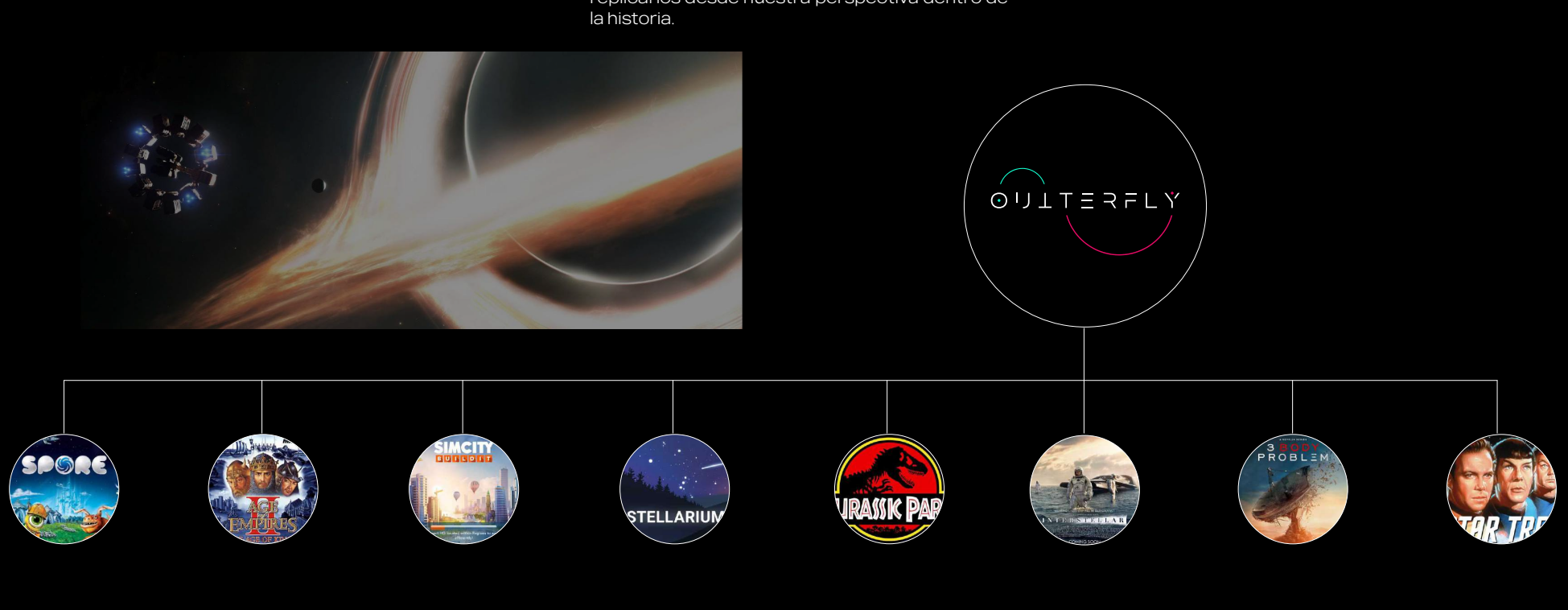
COMUNICACIÓN
PORQUE ES UNA GRAN BARRERA DE ENTRADA AL CONOCIMIENTO

CONCIENTIZACIÓN
PORQUE PROMOVEMOS LA RELACIÓN CON NUESTRO ENTORNO

EDUCACIÓN
PORQUE APOSTAMOS EN EL FUTURO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

07 ADAPTAMOS

En nuestro proceso de innovación, trabajamos en adaptar trabajos que tuvieron éxito y replicarlos desde nuestra perspectiva dentro de la historia.



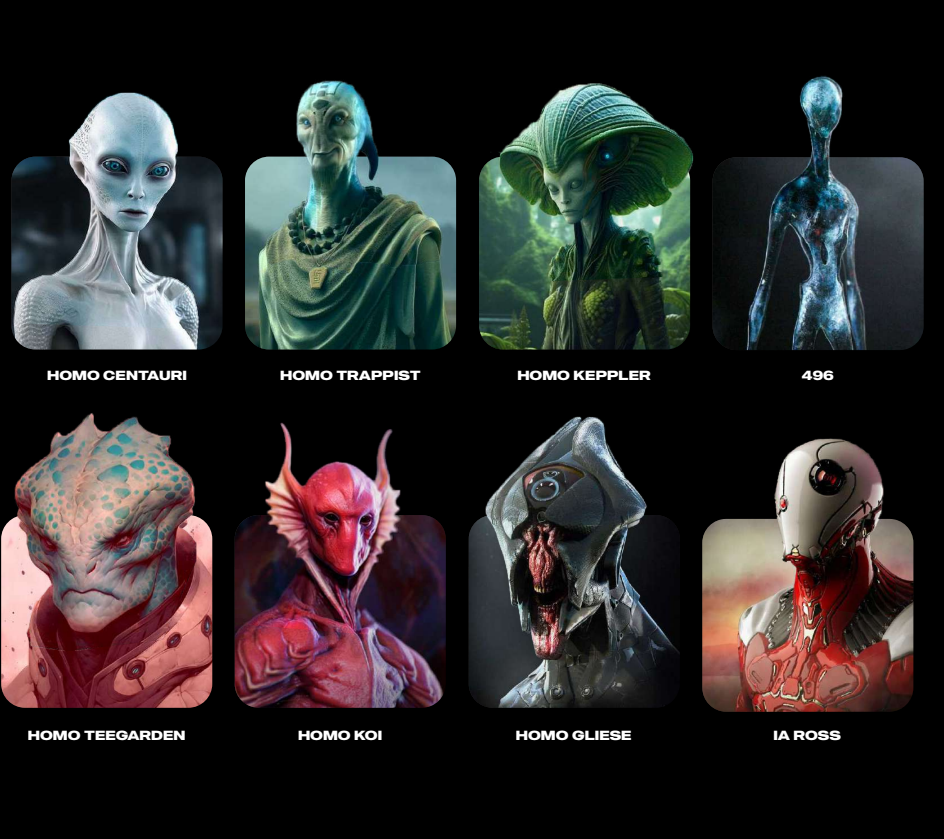
VAMOS A JUGAR!

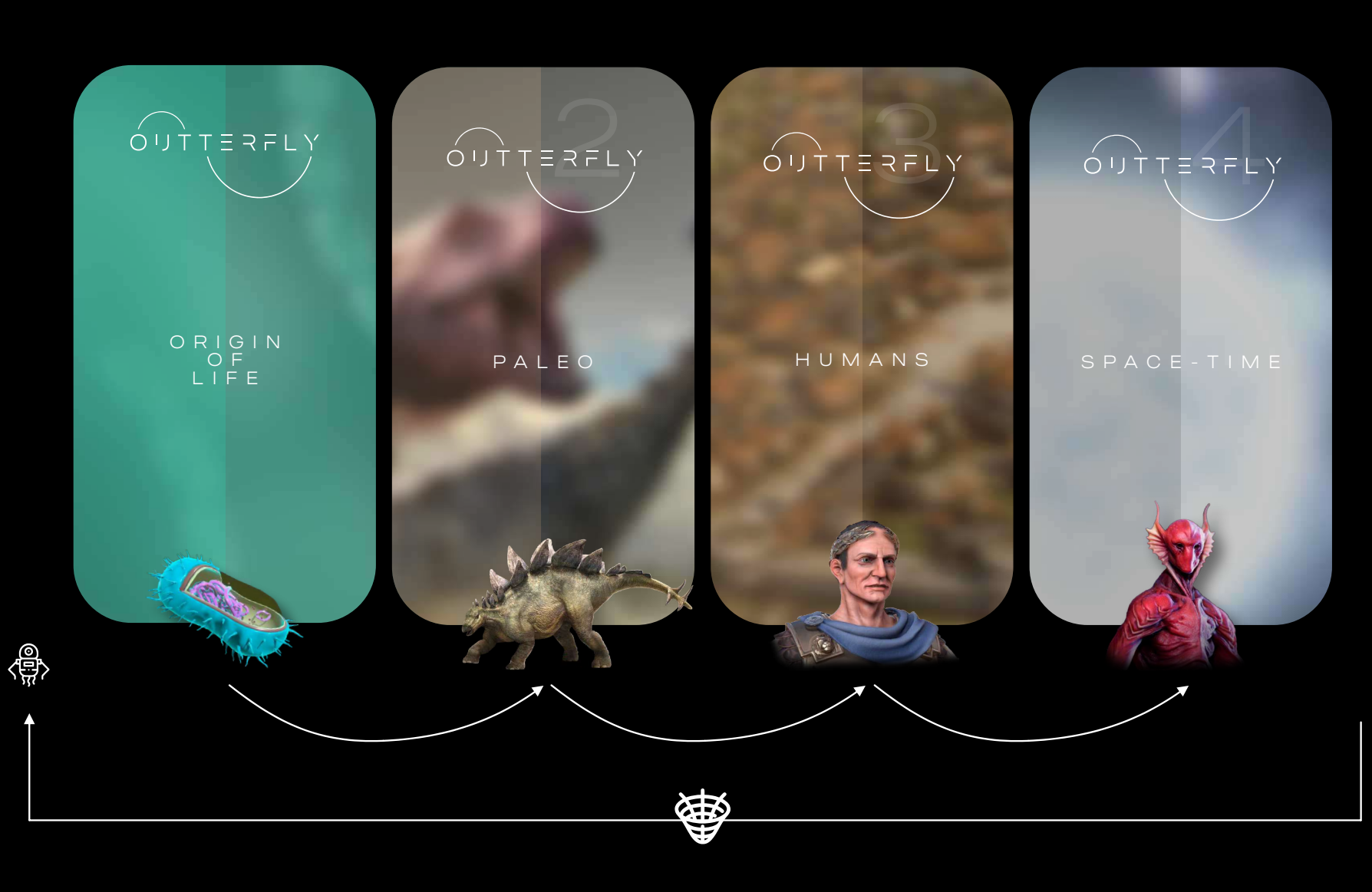
En un futuro tan lejano que se confunde con el mito, ocho civilizaciones descendientes de la humanidad se disputan el equilibrio del universo. Cuatro de ellas, defensoras acérrimas de la vida, abogan por su protección a toda costa. Las otras cuatro, en cambio, consideran que el cosmos está superpoblado y que medidas drásticas son necesarias.

Para influir en el origen mismo de la vida, cada civilización envía un nanobot través del tiempo hasta la Tierra primitiva, donde las primeras moléculas se combinaron para dar lugar a la existencia. El viaje en el tiempo, sin embargo, está plagado de riesgos y paradojas que deberán afrontar.

Se desencadena así una lucha trascendental en la que el pasado, el presente y el futuro convergen, determinando el curso mismo de la existencia en el universo. Las acciones de estas civilizaciones darán forma al mundo que conocemos y al futuro que aún no ha llegado.

De esta manera y sin premeditarlo, son ellos quienes se embaucan en una paradoja temporal de proporciones nunca antes vistas, siendo artífices de su propia CREACIÓN y, al mismo tiempo, de su DESTRUCCIÓN, en el que finalmente descubren que son los creadores y destructores de todo el Universo observable.



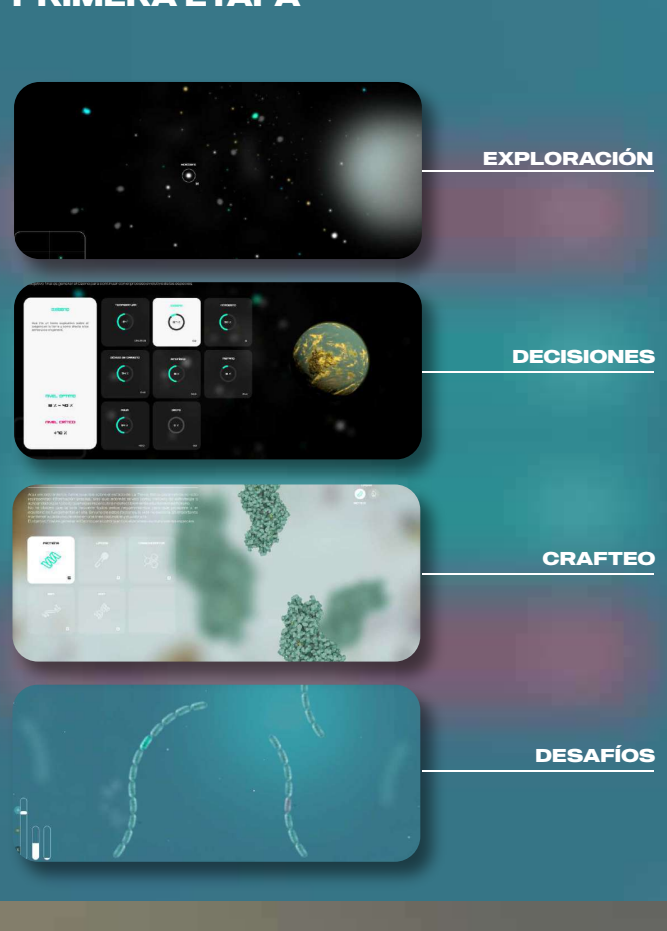


"El Origen de la Vida" ofrece una experiencia única en la primera fase de "Outterfly", permitiendo a los jugadores sumergirse en el nacimiento de la vida en la Tierra desde una perspectiva íntima y científicamente rica a través de los "ojos" de un Nanobot.

Los jugadores se convierten en arquitectos de la biogénesis, navegando por los océanos primitivos de la Tierra para catalizar la aparición de las primeras formas de vida.

OUTTERFLY
ORIGIN OF LIFE

PRIMERA ETAPA



SEGUNDA ETAPA

ORGANISMOS UNICELULARES
ORGANISMOS PLURICELULARES
APARICIÓN PRIMERA FLORA Y FAUNA

SUPERVIVENCIA

Los usuarios deberán afrontar el gran desafío de la vida hasta lograr los primeros seres celulares capaces de desplazarse por su entorno.
Allí, una gran aventura oceánica espera; reproducción, alimentación, supervivencia y evolución son los hitos y el gran impulso hacia una nueva especie futura.

Sumérgete en una odisea de mundo abierto que trasciende las eras geológicas, en "Paleo" los jugadores tienen la oportunidad única de experimentar la vida desde la perspectiva de los organismos primitivos que habitaron la Tierra, desde la era de los dinosaurios hasta la aparición de los primeros mamíferos, justo antes del amanecer de la humanidad.
Esta experiencia de mundo abierto invita a los usuarios a explorar, sobrevivir, y evolucionar en los vastos y variados ecosistemas del pasado prehistórico.

OUTTERFLY
PALEO

MUNDO ABIERTO

Los usuarios deberán enfrentar los desafíos de la vida prehistórica: buscar alimento, evitar depredadores, y adaptarse a cataclismos globales, incluidos cambios climáticos y eventos de extinción.

Cada especie deberá aventurarse en La Tierra primitiva haciendo uso de sus habilidades para lograr la supervivencia.

En esta innovadora tercera fase de "Outterfly: Humans", los jugadores se embarcan en un viaje épico a través de los momentos definitorios de la historia humana, desde el amanecer del Neolítico hasta un futuro lejano, 496 millones de años en el futuro.
"Humans" fusiona la construcción y gestión de ciudades con la estrategia en tiempo real (RTS), permitiendo a los jugadores no solo ser testigos de la evolución humana, sino también ser partícipes activos en su desarrollo y en los conflictos que han formado nuestro mundo.

OUTTERFLY
HUMANS

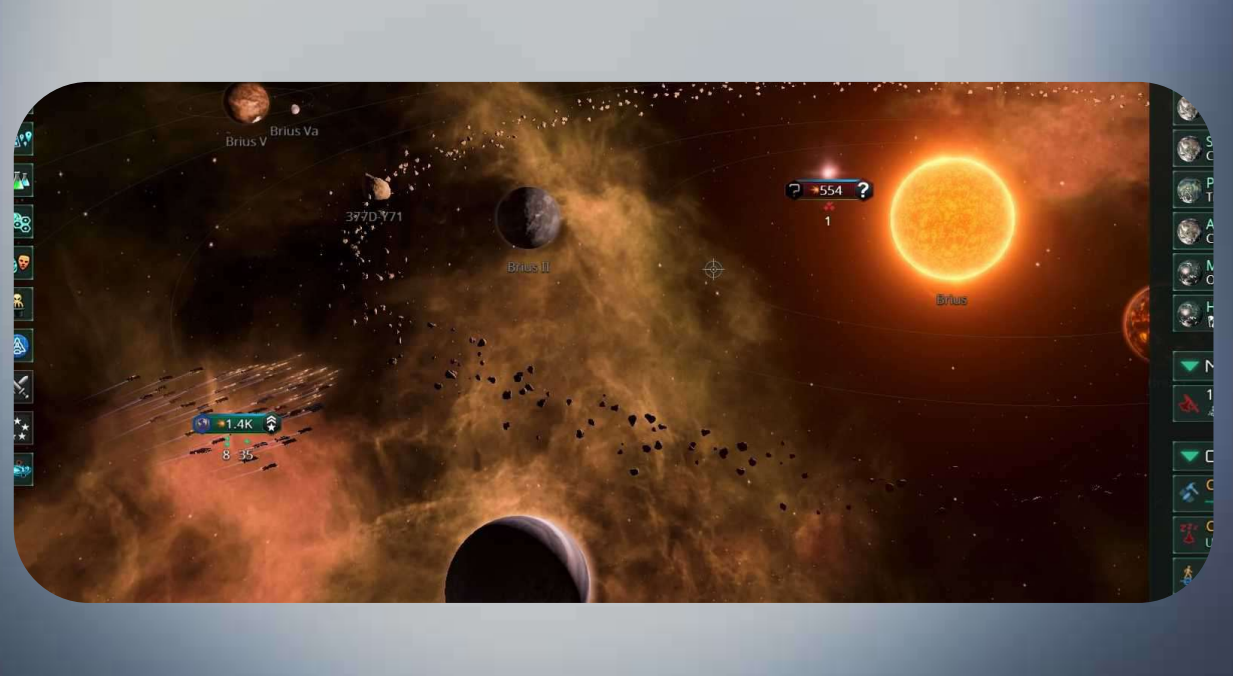
ESTRATEGIA / CITY BUILDER

Los usuarios comenzarán en la era del Neolítico, desarrollando su asentamiento en una próspera ciudad. Conforme avanza el juego, cada civilización crecerá a través de las eras históricas, reflejando los avances tecnológicos y culturales de la humanidad.

Más allá de la historia conocida, los jugadores guiarán a su civilización hacia el futuro, explorando y colonizando nuevos mundos, preparándose para la era de la extinción del planeta Tierra.

"SPACE TIME" transforma la fase final de "Outtefly" en una odisea intergaláctica que no solo persigue el misterio del origen del universo, sino que también expande el escenario de juego para incluir la exploración de planetas desconocidos y la interacción con una diversidad de civilizaciones alienígenas.
Esta revisión introduce una capa adicional de complejidad y profundidad al género RTS, al mezclarlo con elementos de exploración espacial y diplomacia interestelar.

OUTTERFLY
SPACE-TIME



ESTRATEGIA

Los usuarios navegarán a través del cosmos, descubriendo y explorando planetas desconocidos, cada uno con sus propios ecosistemas, recursos únicos, y misterios.

Interactuarán con una variedad de razas extraterrestres, cada una con sus propias culturas, tecnologías, y posibles agendas. Estas interacciones pueden llevar a la diplomacia, el comercio, o el conflicto.

Además mantendrán la búsqueda del origen del universo, utilizando la tecnología adquirida y las alianzas formadas para resolver los puzzles finales que desvelan el misterio del comienzo del universo.

08 PLATAFORMAS

Outterfly está pensado para lanzarse en mobile
Con proyección en pc y plataformas

MOBILE	STEAM / EPIC	PLAYSTATION	XBOX	SWITCH
ETAPA 1 (DE 2025)	ETAPA 2 (DE 2026)		ETAPA 3 (DE 2027)	

09 PÚBLICO OBJETIVO

GAMERS SIMULACIÓN	AFICIONADOS A SCI-FI	AFICIONADOS A CIENCIAS	EDUCADORES Y ACADÉMICOS
EDAD PROMEDIO 18 A 40 AÑOS	EDAD PROMEDIO 18 A 45 AÑOS	EDAD PROMEDIO 18 A 40 AÑOS	EDAD PROMEDIO 27 A 60 AÑOS
ALTA DEMANDA DEL GÉNERO POR PARTE DE ESTE PÚBLICO (LO PRODUJO LA DISCONTINUIDAD DE SPORE)	PÚBLICOS EN TENDENCIA PROMOVIDO POR SERIES, PELÍCULAS Y DESCUBRIMIENTOS CIENTÍFICOS		ATRACTIVO DE EDUCADORES PARA PRESENTAR COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

10 CASO DE ÉXITO

LO POSITIVO

Abrió el primer segmento al género "simulación de la vida" y dio paso a la Imaginación de los usuarios pudiendo crear sus propias criaturas

LO NEGATIVO

Modelo de negocio erróneo

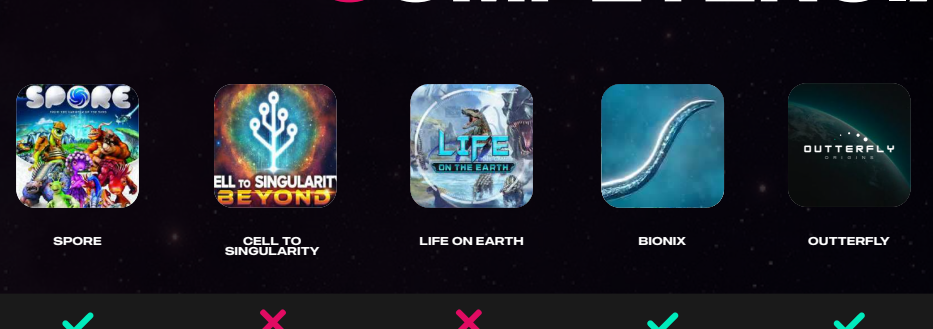
Ausencia de desarrollo creativo en la transición de etapas generando Frustración en los usuarios

LA OPORTUNIDAD

La temática fue discontinuada y los usuarios aún ansían un videojuego Del género

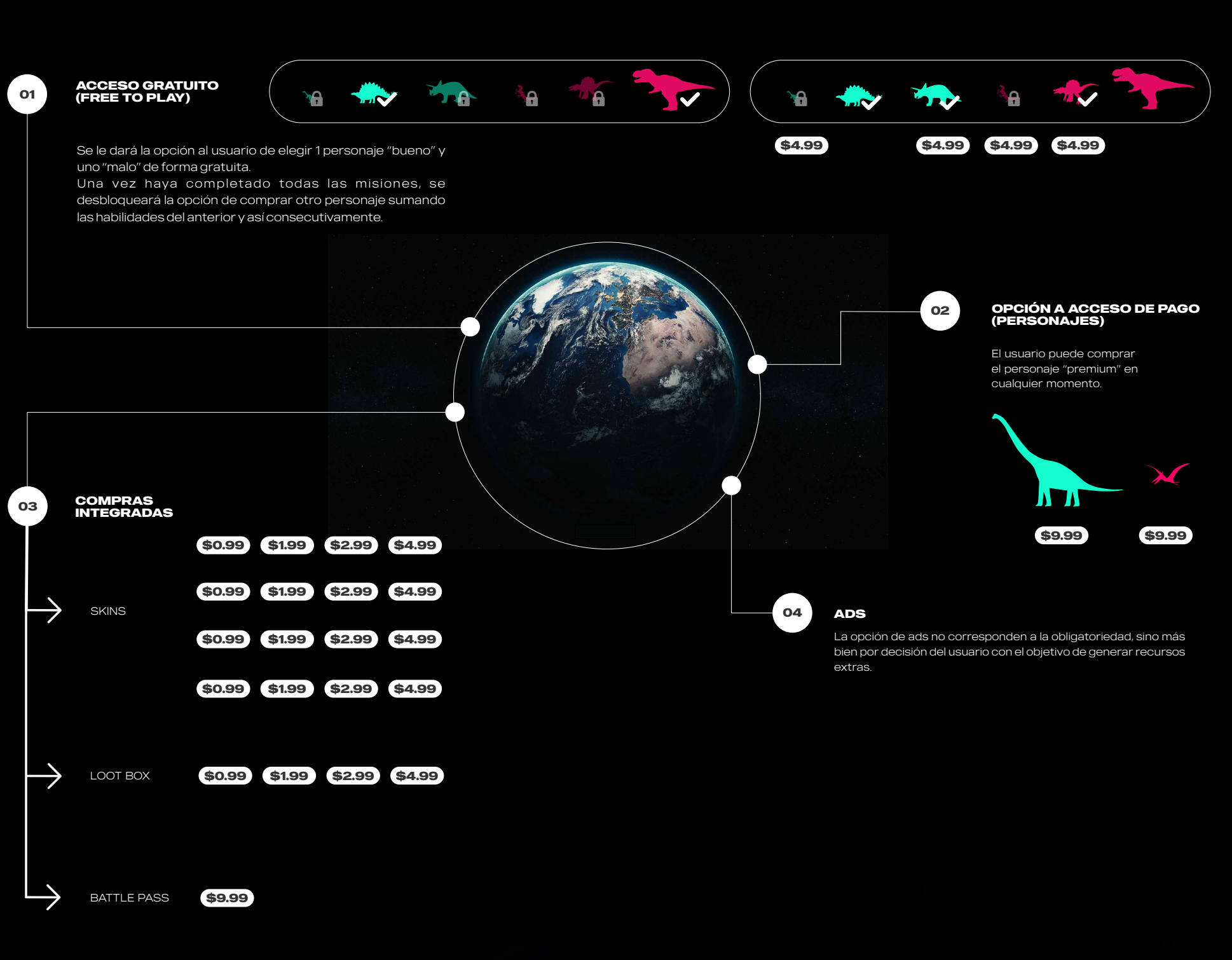
DATOS TUVIMOS CONVERSACIONES CON LOS DESARROLLADORES

11 COMPETENCIA



	SPORE	CELL TO SINGULARITY	LIFE ON EARTH	BIONIX	OUTTERFLY
JUGABILIDAD ATRACTIVA	✓	✗	✗	✓	✓
APROVECHAMIENTO DEL GAMEPLAY	✗	✗	✗	✓	✓
MODELO DE NEGOCIO CLARO Y AMPLIFICADO	✗	✗	✗	✗	✓
ESCALABLE	✗	✗	✗	✗	✓
EDUCACIÓN / APRENDIZAJE	✗	✓	✓	✓	✓

MODELO DE NEGOCIO



01 **ACCESO GRATUITO (FREE TO PLAY)**

$4.99 $4.99 $4.99 $4.99

Se le dará la opción al usuario de elegir 1 personaje "bueno" y uno "malo" de forma gratuita.
Una vez haya completado todas las misiones, se desbloqueará la opción de comprar otro personaje sumando las habilidades del anterior y así consecutivamente.

02 **OPCIÓN A ACCESO DE PAGO (PERSONAJES)**

El usuario puede comprar el personaje "premium" en cualquier momento.

$9.99 $9.99

03 **COMPRAS INTEGRADAS**

SKINS	$0.99	$1.99	$2.99	$4.99
	$0.99	$1.99	$2.99	$4.99
	$0.99	$1.99	$2.99	$4.99
	$0.99	$1.99	$2.99	$4.99
LOOT BOX	$0.99	$1.99	$2.99	$4.99
BATTLE PASS	$9.99			

04 **ADS**

La opción de ads no corresponden a la obligatoriedad, sino más bien por decisión del usuario con el objetivo de generar recursos extras.

13 PLAN EJECUCIÓN

ETAPA 1 - PROTOTIPO OUTTERFLY ORIGIN OF LIFE

FONDO $75.000

01 **PRE-PRODUCCIÓN** Mayo y Junio 2024 **$25.000**

1. Se procederá a realizar el registro de marcas y diseño.
2. Se procederá a realizar registro constitutivo (SA/LLC)
3. Se contratará a un Lead dev, dos Jr DEV, productor de sonido y un modelador 3D para realizar prototipo.

02 **PRODUCCIÓN** Julio, Agosto, Septiembre y Noviembre 2024 **$50.000**

1. Se ejecutará la producción a fines de lograr la finalización del prototipo.
2. Se ejecutarán los salarios correspondientes (los valores representan salarios mensuales).
a) CEO - $1000.
b) CFO - $600.
c) Game Design - $500.
d) Dirección equipo ciencia - $ 2000.
e) Lead DEV - $1500.
f) Jr DEV - $1000.
g) Jr DEV - $1000.
h) Modelador - $1000.
i) Sonido - $250.

LANZAMIENTO DICIEMBRE 2024

2024

Q2 Comienzo del pre-desarrollo: estructura del proyecto (Origin of Life).
Comienzo producción con el equipo contratado.

Q3 Continuación producción y ajustes finales.

Q4 Lanzamiento prototipo Outterfly: Origin of Life.

PLAN EJECUCIÓN (Continuación)

ETAPA 2 - MVP / DEMO OUTTERFLY ORIGIN OF LIFE

FONDO $90.000

CONTINUACIÓN DE PRODUCCIÓN Desde Diciembre 2024 a Julio 2025

1. Se procederá a continuar la producción a fin de lograr la finalización de un producto mínimo viable y comerciable.

ETAPA 3 - LANZAMIENTO OFICIAL OUTTERFLY ORIGIN OF LIFE

FONDO $145.000

CONTINUACIÓN Y FINALIZACIÓN DE PRODUCCIÓN Desde Julio 2025 a Diciembre 2025

1. Se procederá a continuar la producción a fin de lograr la finalización del producto terminado al 100% y con todas sus características.

ETAPA 4, 5 y 6 - PRODUCCIÓN OUTTERFLY PALEO
MISMO PROCEDIMIENTO QUE EL ANTERIOR Desde Q4 2025 a Q1 2027

ETAPA 7, 8 y 9 - PRODUCCIÓN OUTTERFLY HUMANS
MISMO PROCEDIMIENTO QUE EL ANTERIOR Desde Q2 2027 a Q3 2028

ETAPA 10, 11 y 12 - PRODUCCIÓN OUTTERFLY SPACE-TIME
MISMO PROCEDIMIENTO QUE EL ANTERIOR Desde Q4 2028 a Q4 2030

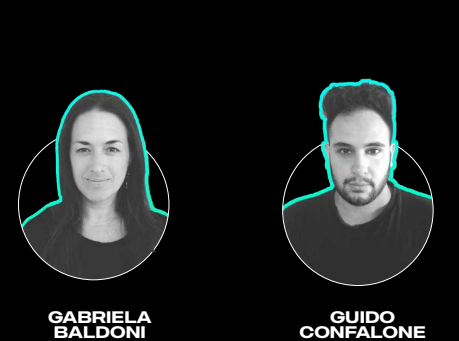
QUIÉNES SOMOS

PATSI TURZA
CEO
CO-FOUNDER
DIRECCIÓN CREATIVA

Patsi es emprendedor, artista, cineasta, guionista, profesor y estudia astrofísica hace 18 años de manera autodidacta.
La historia de Outterfly, refleja una teoría propia sobre el origen de la vida y del universo respaldada con fundamentos científicos escrita y desarrollada por el.

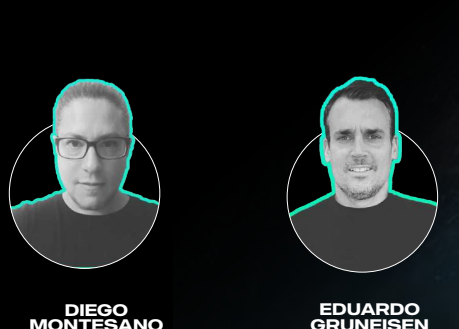
FRANCISCO FACCINI
CFO
CO-FOUNDER
DIRECCIÓN FINANZAS

Como Ingeniero Industrial con Maestría en Finanzas, Francisco es un profesional y emprendedor con experiencia en multinacionales, startups y sector público. Enfocado en Tecnología e impulsado por la Sostenibilidad. Con más de 8 MM US$ invertidos en 12 proyectos diversificados a lo largo de 12 años de carrera. Apasionado de la Navegación y la Naturaleza.



GABRIELA BALDONI
DIRECCIÓN CIENCIA

GUIDO CONFALONE
DIRECCIÓN VIDEOJUEGO
GAME DESIGN



DIEGO MONTESANO
ASESOR CORPORATIVO

EDUARDO GRUNEISEN
ASESOR CORPORATIVO

CON LA PARTICIPACIÓN DE

LETICIA LICCI
PALEONTÓLOGA CON MAESTRÍA EN GEOLOGÍA
PROFESORA FCEN

MAURO SPAGNUOLO
GEÓLOGO
POST DOCTORADO EN OREGON STATE UNIVERSITY
CONFERENCISTA

SEBASTIÁN MUSSO
PERIODISTA, ESCRITOR, DIVULGADOR CIENTÍFICO Y MAGISTER EN NEUROPSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN
CONFERENCISTA Y REPRESENTANTE DEL PROGRAMA UNIVERSE AWARENESS

ualí

ORION CAPITAL ADVISORS

ACOMPAÑANOS A DESCUBRIR LAS RESPUESTAS DEL UNIVERSO Y LA VIDA.

OUTTERFLY THE EVOLUTION OF LIFE

PATSITURZAOK@GMAIL.COM PATSITURZAOK@GMAIL.COM