**P&L: profit and lost (beneficias y perdidas)**

# REVENUE RETAIL

Para ver lo que ganamos y perdemos (en una columna cada cosa).

**Break even**: su break even esta en 80k copias. Entonces a partir de las 80k empezamos a ganar.

En unos colores los parámetros de entrada.

Para hacer el **budget** (presupuesto), tenemos el **units sold** (numero de copias vendidas totales)

* Net Price: 31,5605
* Comisión del punto de venta: 45

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Lo amarillo son los parámetros de entrada (las cosas que podemos tocar nosotros).

Dev Cost: 500.000€

Break Even = DevCost / …. = 144.023€ si ganan mas de 144k el Publisher se supone que empieza a ganar pasta pero esto no es cierto…

El retail Price lo suele fijar el Publisher

Develeper Revenue / global revenue = % de los ingresos del developer. Esto es muy bajo. El developer se lleva muy poco.

**Bundle**: invizimals vendio 3M, pq hay un pack que viene la consola con un juego. Esto solo se hace con juegos muy populares.

Un pequeño punto de porcentaje sobre números grandes es muy importante.

* **Más competidores**: hay que negociar siempre con varios publishers. E intentar subir cada punto de %. Podemos decirle que el otro Publisher nos ofrece un poco mas
* **Hablar con otros developers**, para ver que puntos puedo arañar
* **Farol de que yo puedo financiar**: puedo decir de financiar yo el proyecto aunque sea un farol para que el Publisher me ofrezca un poco más.

Como developers tenemos que intentar reducir el POS y aumentar el developer royalty.

Luego si estoy en STEAM, el POS es fijo (el 30%)

El developer royalty le ponemos un 25%

Casos:

* **Con Publisher**. El royalty es de 5,5 (362k) 🡪 escenario conservador, más seguro pero me va a quitar mucho dinero.
* **Sin Publisher**. Royalty de 22 (90k)

# FREE TO PLAY

Aplicación, Tabla

Descripción generada automáticamente

Yo tengo 1M de sesiones al mes.

**Churn**: procesado. A los jugadores los proceso

**La semana que viene veremos el P&L, veremos costes de seguridad social y tal**

# Formato de grupos

6 artistas y 18 programadores

Grupos de 9. (3 ARTISTAS y 6 programadores)

GAS: Gameplay ability system. Es difícil.

Los diseñadores somos todos.

No tenemos que tener líder, lo bueno es q el juego sea de todos.

El productor es Dani.

Adria

Daniel -> sangre

DaVID: medieval con magia

Flavio: cualquier cosa

Para antes de navidades le tenemos que decir: es un juego rollo assassin’s creed en 3ª persona que tal…

Presentación de media pagina.

El proyecto empieza el 8 de enero