

The background of the slide is a light gray hexagon with a double border. Inside the hexagon is a faint, light gray silhouette of the Eiffel Tower. The text "Radio París" is centered over the tower.

Radio París

FODA Producto

Índice:

Índice:	1
Fortalezas	2
Oportunidades	4
Debilidades	6
Amenazas	8

Fortalezas

Una de las mayores fortalezas de *Projectile: 2113* es su sólida base en los clásicos de arcade, combinada con un enfoque moderno. El juego rinde homenaje a títulos icónicos como *Galaga*, pero introduce su propio estilo con enemigos más dinámicos, en este caso helicópteros de diferentes tamaños y niveles de dificultad. Esto garantiza una jugabilidad desafiante y entretenida tanto para jugadores nostálgicos que buscan revivir la experiencia de los arcades, como para una nueva generación que disfruta de mecánicas de combate rápidas y fluidas. La estructura de mejora temporal, que permite al jugador obtener mejoras como un disparo más potente, escudos adicionales o vida extra, es un excelente añadido que ofrece un balance entre estrategia y acción frenética.

Otra fortaleza significativa es la escalabilidad de la dificultad según las habilidades del jugador. Al enfrentar helicópteros de distintos tamaños y niveles de resistencia, el juego ofrece una experiencia adaptable que puede satisfacer a jugadores casuales y a aquellos que buscan un mayor reto. Este sistema de dificultad no solo hace que el juego sea accesible para principiantes, sino que también ofrece un nivel de rejugabilidad alto, donde los jugadores pueden regresar una y otra vez para probarse a sí mismos en niveles de mayor dificultad.

La introducción de futuras mejoras, como las bombas que destruirán a todos los enemigos en pantalla durante ciertos momentos estratégicos, es otro punto clave. Esta característica no solo aumenta el dinamismo del juego, sino que ofrece al jugador una sensación de control y poder que puede ser esencial en niveles más difíciles. Estas bombas, limitadas a tres por cada conjunto de cinco rondas o "stage", añaden una capa táctica que refuerza la importancia de la toma de decisiones y el uso adecuado de los recursos en momentos críticos.

La estética futurista y la ambientación en el año 2113 también representan una fortaleza notable. Al ambientarse en un futuro distante, el juego tiene la libertad de presentar escenarios y enemigos únicos que, a pesar de estar inspirados en los arcades clásicos, pueden diferenciarse con un diseño más contemporáneo y atractivo. Esto crea una narrativa visual que enriquece la experiencia de juego, ofreciendo a los jugadores un universo inmersivo en el que pueden perderse.

El ritmo rápido y frenético de los combates es otro de los aspectos que hacen de *Projectile: 2113* una experiencia altamente envolvente. Los jugadores son desafiados constantemente a mejorar su puntería y tiempo de reacción, lo que genera un sentido de adrenalina y satisfacción cuando logran sobrevivir a oleadas de enemigos. Esta combinación de acción inmediata con momentos de alivio cuando se obtienen mejoras o se lanzan bombas masivas genera una dinámica emocionante y adictiva.

La estructura modular de las rondas y stages, divididos en conjuntos de cinco, también es una fortaleza importante. Esta estructura permite que el jugador experimente una sensación clara de progreso, a la vez que introduce pausas naturales que hacen que el juego se sienta menos monótono. Además, el hecho de que cada stage sea autoconclusiva, pero forme parte de una experiencia mayor, hace que los jugadores puedan disfrutar tanto de sesiones de juego cortas como de maratones de varias horas, dependiendo de su preferencia.

La sencillez en el diseño de controles es otro aspecto que refuerza la accesibilidad de *Projectile: 2113*. Los juegos de naves y arcade se caracterizan por ofrecer controles simples que cualquiera puede entender rápidamente, y en este aspecto, *Projectile: 2113* no es la excepción. Al mantener los controles intuitivos y precisos, el juego puede atraer tanto a jugadores experimentados como a novatos, creando una curva de aprendizaje suave que permite a todos disfrutar de la acción desde el primer momento.

Por último, la rejugabilidad es una fortaleza destacable, impulsada por la variabilidad en las estrategias y el enfoque táctico de las mejoras temporales. Los jugadores pueden experimentar diferentes estilos de juego dependiendo de las mejoras que escojan priorizar, ya sea enfocándose en aumentar su poder ofensivo o en protegerse mediante escudos o vida adicional. Esta flexibilidad añade capas estratégicas al juego, permitiendo que cada partida se sienta diferente y ofreciendo un incentivo para regresar y mejorar puntuaciones anteriores.

Oportunidades

Una de las oportunidades más evidentes es el creciente interés en el mercado por los juegos retro y arcade. En los últimos años, ha habido un resurgimiento en la popularidad de títulos inspirados en juegos clásicos, tanto entre jugadores veteranos que buscan revivir la nostalgia de su infancia como entre nuevos jugadores que disfrutan de la simplicidad y el reto de los juegos arcade. Esto presenta una oportunidad clave para *Projectile: 2113* de aprovechar esta tendencia y posicionarse como un título destacado dentro de este renacimiento retro. Al capitalizar este interés, podemos dirigirnos a audiencias que ya están predispuestas a disfrutar de la jugabilidad arcade, garantizando una base de jugadores comprometida desde el principio.

El mercado de los dispositivos móviles y consolas portátiles representa otra oportunidad significativa. Aunque actualmente *Projectile: 2113* está enfocado en plataformas tradicionales como consolas de sobremesa y PC, la naturaleza rápida y accesible del juego lo convierte en un candidato ideal para su adaptación a plataformas móviles y consolas portátiles. Los jugadores que disfrutan de sesiones cortas y rápidas de juego mientras están en movimiento podrían encontrar en *Projectile: 2113* una experiencia perfecta. Adaptar el juego para iOS, Android o consolas como la Nintendo Switch nos permitiría acceder a un mercado masivo, diversificar nuestras fuentes de ingresos y expandir nuestra base de jugadores. Además, el modelo freemium, con compras opcionales dentro del juego, podría ser una opción para explorar en estas plataformas.

La posibilidad de crear un modo multijugador o cooperativo en línea es una oportunidad que no podemos ignorar. Los juegos de naves y arcade clásicos suelen ser experiencias individuales, pero en la actualidad, los jugadores buscan cada vez más la oportunidad de conectarse y competir o colaborar con otros en tiempo real. Desarrollar un modo multijugador o cooperativo en línea para *Projectile: 2113* no solo aumentaría su atractivo, sino que también impulsaría la rejugabilidad y fomentaría la creación de una comunidad activa en torno al juego. Los jugadores podrían competir por las mejores puntuaciones, colaborar para derrotar oleadas de enemigos, o incluso participar en torneos, lo que nos abriría nuevas oportunidades de monetización a través de expansiones y eventos en línea.

Otra oportunidad importante es la posibilidad de crear contenido descargable (DLC) o actualizaciones periódicas que mantengan el interés de los jugadores a largo plazo. En un mercado donde los jugadores valoran los juegos que ofrecen contenido nuevo de manera regular, agregar nuevas etapas, enemigos, mejoras o incluso modos de juego podría extender la vida útil de *Projectile: 2113*. Estas actualizaciones podrían incluir desde nuevos escenarios y niveles de dificultad hasta desafíos especiales o colaboraciones con otros juegos o franquicias. Este enfoque

Radio París - Alcance

nos permitiría generar ingresos adicionales después del lanzamiento inicial, manteniendo a los jugadores comprometidos y ofreciendo razones para regresar al juego.

La oportunidad de establecer colaboraciones con otras empresas y estudios también es algo a considerar. Dado nuestro vínculo con Dotemu, podríamos explorar asociaciones adicionales con otras distribuidoras o desarrolladores que compartan nuestra visión de crear experiencias retro. Al unir fuerzas con otros estudios o franquicias, podríamos introducir personajes, escenarios o enemigos de juegos clásicos dentro de *Projectile: 2113*, lo que generaría un atractivo cruzado entre diferentes bases de fans. Estas colaboraciones no solo ampliarían nuestra visibilidad, sino que también atraerían a jugadores que ya tienen afinidad con esos títulos o personajes.

El crecimiento del mercado global de videojuegos también es una oportunidad clave. Si bien el público occidental ha sido tradicionalmente un gran consumidor de videojuegos, los países en desarrollo, especialmente en Asia y América Latina, están experimentando un auge en el consumo de entretenimiento digital. Expandir la presencia de *Projectile: 2113* en estos mercados podría aumentar significativamente nuestras ventas y base de usuarios. Al localizar el juego en más idiomas y ajustar la estrategia de marketing para atraer a diferentes culturas, podríamos posicionarnos de manera más efectiva en regiones con gran potencial de crecimiento.

El potencial para expandir la narrativa del juego mediante secuelas o spin-offs es otra oportunidad considerable. *Projectile: 2113* ya tiene una base sólida con su ambientación en el futuro, el año 2113, lo que nos da mucho espacio para explorar nuevas historias, personajes y escenarios. Podríamos expandir el universo del juego mediante secuelas que exploren otros conflictos o escenarios, o incluso crear spin-offs que se centren en diferentes tipos de gameplay o personajes secundarios. Al crear una franquicia en lugar de un solo título, no sólo mantenemos la atención de los jugadores a lo largo del tiempo, sino que también aumentamos nuestro potencial para generar ingresos a largo plazo.

Otra oportunidad valiosa es la posibilidad de integrar *Projectile: 2113* en eventos y comunidades de eSports y speedrunning. Dado que muchos juegos arcade se prestan bien para la competencia por puntuaciones altas o tiempos récord, podríamos explorar formas de integrar el juego en estas comunidades competitivas. Al fomentar competiciones de puntuaciones, tablas de clasificación globales o desafíos cronometrados, podríamos generar un mayor compromiso entre los jugadores hardcore que disfrutan de los retos y la competencia. Participar en eventos de eSports, ferias de videojuegos y torneos de speedrunning también aumentaría nuestra visibilidad y reconocimiento dentro de la comunidad gamer.

Debilidades

Una de las principales debilidades de Projectile: 2113 es su nicho altamente especializado. Si bien los juegos retro y arcade tienen una audiencia fiel, este tipo de juegos no siempre atrae al público general o a los jugadores más jóvenes que buscan experiencias más modernas o inmersivas. Aunque el estilo de juego puede ser atractivo para los nostálgicos, los jugadores actuales tienden a gravitar hacia títulos con gráficos avanzados, narrativas profundas o mecánicas complejas, lo que podría limitar el alcance de Projectile: 2113 en un mercado que está cada vez más orientado a la innovación y la evolución de las experiencias de juego. Si no logramos expandir el atractivo del juego más allá del nicho retro, podríamos enfrentarnos a dificultades para atraer a una audiencia más amplia.

Otra debilidad importante es la simplicidad de la jugabilidad en comparación con otros títulos del mercado. A pesar de que la sencillez es una característica clave de los juegos arcade, puede convertirse en una limitación si los jugadores perciben que el juego carece de profundidad o variedad. El esquema básico de disparar a los helicópteros enemigos y obtener mejoras por tiempo limitado puede volverse repetitivo para algunos jugadores después de varias sesiones. La falta de una narrativa elaborada o una progresión más compleja dentro del juego podría hacer que algunos jugadores pierdan interés rápidamente, lo que afectaría la retención a largo plazo y las posibilidades de que el juego sea recomendado o compartido entre comunidades de jugadores.

La falta de modos de juego adicionales es otra debilidad que podría limitar la longevidad del juego. Actualmente, Projectile: 2113 se basa en la fórmula de eliminar oleadas de enemigos, lo cual es entretenido, pero puede resultar insuficiente para jugadores que buscan más variedad en términos de desafíos o formas de jugar. Al no contar con modos multijugador, cooperativos o desafíos especiales desde el principio, el juego podría ser percibido como limitado en su oferta. Esta falta de diversidad en las opciones de juego podría reducir su atractivo, especialmente en un mercado donde los jugadores valoran experiencias que puedan adaptarse a diferentes estilos y preferencias de juego.

La dependencia de las mejoras temporales como principal mecánica de progresión puede considerarse una debilidad en términos de diseño. Si bien las mejoras como el disparo mejorado, el escudo y la vida extra ofrecen variabilidad en la jugabilidad, su duración limitada y el hecho de que están sujetas al azar pueden ser frustrantes para algunos jugadores.

Otra debilidad que debemos considerar es la falta de innovación visual y tecnológica. Si bien Projectile: 2113 se inspira en un estilo retro, su diseño visual podría ser percibido como anticuado o poco impresionante por jugadores que esperan gráficos más avanzados o efectos visuales llamativos en los juegos modernos. La estética futurista del juego es interesante, pero si no logramos hacer que el diseño de los escenarios, los enemigos y los efectos visuales destaquen realmente, corremos el riesgo de que el juego pase desapercibido en un mercado saturado de títulos visualmente impactantes. La falta de innovación en este sentido podría limitar la capacidad del juego para atraer la atención de medios especializados o de influencers del mundo del gaming, lo que afectaría su visibilidad.

La ausencia de una narrativa clara o un trasfondo profundo también puede considerarse una debilidad en términos de inmersión. Aunque los juegos arcade no suelen centrarse en contar historias, en la actualidad muchos jugadores buscan una razón más clara para estar involucrados en la acción. La falta de un desarrollo de personajes o una trama atractiva podría hacer que algunos jugadores sientan que Projectile: 2113 es simplemente un "juego de naves más" sin un propósito claro o un contexto que los motive a seguir avanzando. Sin una narrativa que conecte a los jugadores con el universo del juego, puede ser difícil generar un apego emocional o un interés a largo plazo por el título.

Otra debilidad significativa es la falta de diferenciación clara respecto a otros juegos de naves y shooters arcade en el mercado. Aunque Projectile: 2113 tiene sus propias características, como las mejoras temporales y la ambientación en el año 2113, estas características podrían no ser suficientes para destacar frente a otros títulos ya establecidos en el género. Si no logramos definir un "gancho" claro que diferencie a Projectile: 2113 de sus competidores, existe el riesgo de que los jugadores opten por títulos más conocidos o más innovadores. La falta de un elemento claramente diferenciador podría limitar las ventas y la popularidad del juego en un mercado competitivo.

Además, la estructura actual del juego carece de elementos de personalización o progresión a largo plazo, lo que podría limitar su atractivo. Muchos jugadores de hoy en día esperan poder personalizar su experiencia de juego, ya sea modificando el aspecto de su nave, eligiendo diferentes tipos de armas, o desbloqueando habilidades únicas a medida que avanzan. En Projectile: 2113, el jugador depende principalmente de las mejoras temporales, lo que significa que no hay un sentido claro de progresión o crecimiento a largo plazo. Esta falta de personalización podría desalentar a los jugadores que buscan una experiencia más personalizada o una sensación más gratificante de logro y progreso.

Amenazas

Una de las principales amenazas para Projectile: 2113 es la alta competencia en el mercado de videojuegos, especialmente dentro del género de los shooters arcade. Aunque hay un resurgimiento de interés por los juegos retro, este nicho ya está ocupado por títulos establecidos que tienen una base de fans leal y reconocida. Juegos clásicos como Galaga, Space Invaders, y sus múltiples reversiones y clones, continúan dominando el mercado, y enfrentamos la difícil tarea de diferenciarnos lo suficiente como para captar la atención de nuevos jugadores. Si no logramos destacar, Projectile: 2113 podría ser percibido como “otro shooter de naves” más, sin una propuesta verdaderamente innovadora o diferencial.

Otra amenaza considerable es la rápida evolución tecnológica en la industria del gaming. Los avances en gráficos, inteligencia artificial y experiencias inmersivas continúan impulsando las expectativas de los jugadores, y juegos con gráficos simples o mecánicas de juego tradicionales podrían quedar rápidamente obsoletos frente a títulos que explotan las capacidades tecnológicas más avanzadas. Mientras que Projectile: 2113 se basa en una estética retro, corremos el riesgo de que los jugadores consideren que no cumple con los estándares gráficos y técnicos esperados en los videojuegos modernos. Esto podría limitar nuestra capacidad para atraer a una audiencia más amplia o incluso a los jugadores que disfrutaban de lo retro, pero esperan una mezcla más equilibrada entre lo clásico y lo innovador.

La saturación del mercado de juegos indie también representa una amenaza significativa. Hoy en día, la accesibilidad de las herramientas de desarrollo de videojuegos ha dado lugar a una gran cantidad de títulos indie que inundan el mercado en plataformas como Steam, Xbox y móviles. Esto crea una competencia feroz, no solo en términos de calidad, sino también de visibilidad. Con miles de juegos lanzándose cada mes, hay una posibilidad real de que Projectile: 2113 se pierda entre la multitud si no contamos con una estrategia de marketing sólida y un atractivo distintivo. La lucha por conseguir la atención de los medios, influencers y jugadores será un reto constante, y si no logramos destacar en estos espacios, podríamos no alcanzar las ventas esperadas.

El cambio en las preferencias de los jugadores es otra amenaza clave. Si bien el interés por los juegos retro y arcade está presente, es importante reconocer que las preferencias del público en general cambian rápidamente. Los jugadores están continuamente buscando experiencias

nuevas y emocionantes, y si bien el género arcade puede atraer a una audiencia nostálgica, existe el riesgo de que su atractivo disminuya con el tiempo. Esto es especialmente cierto cuando los jugadores están acostumbrados a títulos con mundos abiertos, juegos con narrativa profunda o experiencias inmersivas con mecánicas innovadoras. Si el interés por los juegos de estilo arcade disminuye, Projectile: 2113 podría perder relevancia rápidamente.

Otra amenaza significativa es la posible saturación de contenido retro y arcade en plataformas de distribución digital. A medida que más juegos inspirados en títulos clásicos llegan al mercado, podríamos enfrentarnos a un fenómeno de "fatiga retro", donde los jugadores se cansan de este tipo de experiencias y buscan alternativas más frescas y modernas. Aunque inicialmente el estilo de juego de Projectile: 2113 podría captar la atención de los fans del género, existe el riesgo de que el mercado llegue a un punto de saturación donde los jugadores pierdan interés en nuevos lanzamientos de este tipo, prefiriendo títulos que les ofrezcan algo completamente nuevo.

La volatilidad de las plataformas de distribución digital también constituye una amenaza importante. Dependemos en gran medida de plataformas como Steam, Xbox Marketplace y Nintendo para distribuir nuestro juego, y cualquier cambio en las políticas, comisiones o algoritmos de visibilidad de estas plataformas podría afectar negativamente nuestras ventas y exposición. Si estas plataformas deciden priorizar ciertos tipos de juegos o alterar su sistema de promoción, Projectile: 2113 podría perder visibilidad y, en consecuencia, ventas potenciales. Además, la competencia por los espacios destacados dentro de estas plataformas es feroz, y no podemos depender únicamente de que nuestro juego sea descubierto de manera orgánica por los jugadores.

Las expectativas crecientes de los jugadores en cuanto al contenido adicional y las actualizaciones constantes también representan una amenaza. Los jugadores modernos están acostumbrados a recibir actualizaciones regulares, expansiones de contenido y eventos especiales en sus juegos. Sin un plan claro para ofrecer DLCs o nuevas características después del lanzamiento inicial, podríamos perder la oportunidad de mantener a nuestra base de jugadores comprometida a largo plazo. Si Projectile: 2113 no logra mantener el interés de los jugadores a través de contenido adicional o eventos post-lanzamiento, podríamos ver una disminución rápida en la base de usuarios activos, lo que afectaría la longevidad del juego.

Otra amenaza relevante es la fluctuación en los precios de los videojuegos indie. En un mercado donde los precios de los juegos indie varían enormemente, desde títulos gratuitos

con microtransacciones hasta juegos premium, existe una gran presión para ofrecer un valor adecuado en relación con el costo. Si bien Projectile: 2113 es un título de calidad, si no conseguimos establecer un precio competitivo o alineado con las expectativas del mercado, podríamos encontrarnos con dificultades para vender el juego a un volumen suficiente. La competencia en precio y la percepción de valor serán factores cruciales en nuestro éxito comercial, y cualquier desajuste podría desincentivar a los jugadores de realizar la compra.

El avance de tecnologías disruptivas como la inteligencia artificial y la realidad aumentada también puede suponer una amenaza. A medida que más desarrolladores integran experiencias de IA avanzadas o elementos de realidad aumentada en sus juegos, existe el riesgo de que títulos más tradicionales como Projectile: 2113 se vean superados en términos de innovación y atractivo. Si los jugadores se sienten atraídos por experiencias que ofrecen tecnologías emergentes, podríamos ver una disminución en el interés por juegos de estilo más simple o retro. No mantenerse al día con estas tendencias tecnológicas podría hacer que nuestro juego parezca anticuado frente a opciones más avanzadas.

Finalmente, la dependencia de Dotemu, nuestra distribuidora francesa, también podría representar una amenaza si la relación comercial se ve afectada de alguna manera. Aunque Dotemu es un socio clave para la distribución de Projectile: 2113, cualquier cambio en su estrategia empresarial, dificultades financieras o problemas logísticos podrían impactar negativamente la promoción y distribución del juego. Si la relación con Dotemu se debilitara o si decidieran cambiar su enfoque hacia otros tipos de juegos, Projectile: 2113 podría enfrentarse a desafíos significativos en cuanto a su visibilidad y distribución en mercados internacionales.