



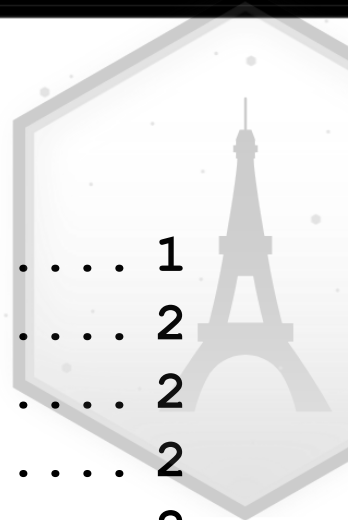
Radio París

Guión

Entrevistas

Índice:

Índice:.....	1
Introducción.....	2
Guión.....	2
● INTRODUCCIÓN.....	2
● PREGUNTAS.....	2





Introducción

1,2) Presentadores de nombre X - Los mismos son los presentadores del programa, en donde se entrevista al representante de Dotemu para analizar el juego "Projectile 2113". Ellos se encargarán de entrevistar al invitado.

3) Representante de Dotemu - Co-CEO de la distribuidora Francesa que va a ser invitado y entrevistado en la sesión de podcast.

Guión

● INTRODUCCIÓN

Se introduce al podcast con una canción de presentación

-Presentador 1: "¡Hola y bienvenidos! Es un placer tener con nosotros hoy a un representante de Dotemu, una de las distribuidoras más reconocidas en el mundo de los videojuegos retro y remakes. Muchas gracias por acompañarnos, Sr. Portero."

-Representante de Dotemu: "Gracias a ti, Sr. Matanza, por la invitación. Es un gusto estar aquí y poder compartir un poco más sobre lo que hacemos en Dotemu y los tipos de juegos que buscamos para nuestro catálogo."

● PREGUNTAS

-Presentador 1: "El placer es nuestro. Nos gustaría conocer un poco más sobre el tipo de juegos que Dotemu busca publicar. Sabemos que se especializan en títulos retro y remakes, pero, ¿qué características específicas buscan en un juego para decidir si es una buena oportunidad de colaboración?"

-Representante de Dotemu: "Excelente pregunta. En Dotemu, nos enfocamos en juegos que no solo tienen una jugabilidad sólida y entretenida, sino que también rinden homenaje a los clásicos de la historia del gaming. Buscamos títulos que capturen la esencia de los juegos retro, ya sea a través de mecánicas clásicas, un estilo visual nostálgico, o simplemente por cómo conectan con los jugadores a nivel emocional. Hemos publicado títulos como 'Streets of Rage 4' y 'Wonder Boy: The Dragon's Trap', que se mantuvieron fieles a sus raíces mientras aportan algo nuevo. Estamos interesados en juegos con un fuerte componente arcade, beat 'em ups, plataformas, y shooters, entre otros."

-Presentador 1: "Nos parece fascinante ese enfoque en los juegos retro con un toque moderno. También nos interesa conocer más sobre las plataformas a las que Dotemu suele apuntar. ¿Se enfocan más en PC, consolas, o incluso móviles?"

-Representante de Dotemu: "Tradicionalmente, hemos lanzado nuestros títulos en una variedad de plataformas. La mayoría de nuestros lanzamientos se enfocan en PC y consolas como Nintendo Switch, PlayStation, y Xbox, ya que sabemos que ahí es donde reside gran parte de nuestra audiencia. Sin embargo, también exploramos oportunidades en el mercado móvil, especialmente para juegos que funcionan bien con controles táctiles o que son fáciles de jugar en sesiones cortas. La clave para nosotros es que el juego se adapte bien a la plataforma, tanto en términos de jugabilidad como de público objetivo."

-Presentador 1: "Es muy bueno saberlo. Ahora mi compañero, el Sr. Rodríguez, tiene más preguntas para hacerle"

-Presentador 2: "Queríamos hablar específicamente sobre el género 'bullet hell'. Hemos notado que este género tiene una base de fans muy fiel y una jugabilidad intensa. ¿Dotemu ha trabajado previamente con juegos de este estilo?"

-Representante de Dotemu: "Efectivamente, Sr. Rodríguez, estamos muy familiarizados con el género 'bullet hell' y apreciamos su naturaleza desafiante y adictiva. Aunque no hemos publicado muchos juegos estrictamente de este tipo, sí hemos trabajado con shooters que tienen elementos de bullet hell. Por ejemplo, 'Blazing Chrome' tiene un estilo de acción intensa con momentos que capturan esa sensación frenética del bullet hell. Siempre estamos interesados en expandir nuestra biblioteca, y un juego bien ejecutado en este género ciertamente tendría nuestro interés."

-Presentador 2: "Gracias por esa perspectiva. Por último, en cuanto a la recaudación, ¿cómo maneja Dotemu la estrategia de ventas y la postproducción? ¿Cuál es su enfoque para maximizar las ventas al público y gestionar las fases de post-producción?"

-Representante de Dotemu: "Nuestro enfoque en la recaudación y ventas al público se basa en un lanzamiento bien coordinado que incluye una campaña de marketing robusta, colaboraciones con influencers y eventos, y una fuerte presencia en plataformas digitales y físicas. Valoramos la retroalimentación de la comunidad para mejorar los juegos en la fase de post-producción. En cuanto a la distribución de ingresos, generalmente seguimos un modelo de participación en los beneficios, asegurando que ambos, el desarrollador y Dotemu, ganen proporcionalmente al éxito del juego."

Radio París - Alcance

También exploramos oportunidades de ingresos adicionales a través de contenido descargable (DLC) y ediciones físicas para coleccionistas."

-Presentador 1: "Es genial escuchar cómo manejan estos aspectos. Creemos que con su experiencia y nuestro enfoque creativo, podemos encontrar la manera de que nuestro juego tenga un lanzamiento exitoso."

-Representante de Dotemu: "Sin duda, hay mucho potencial aquí. Estamos emocionados por explorar esta colaboración más a fondo."

