



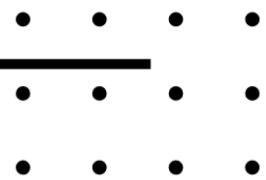
Miguel Angel Anastacio Nava | 1221100306

ACTIVIDAD 2: ASPECTOS LEGALES DEL VIDEOJUEGO

Creación de Videojuegos

III. Distribución de la aplicación de videojuegos.

**Universidad tecnológica del norte de
Guanajuato**



MODELO DE NEGOCIO PARA WIZARD'S RUSH

Actividad - Creación de Videojuegos

1. DESCRIPCIÓN DEL VIDEOJUEGO

Título

Wizard's Rush

Género

Plataformas 2D / Acción-Aventura

Plataformas

- WebGL (navegador)
- PC (Windows)
- Android (móvil)

Sinopsis

Wizard's Rush es un juego de plataformas 2D donde el jugador controla a Aldrin, un joven aprendiz de mago que debe completar una serie de desafíos mágicos antes de que el tiempo se agote. A través de tres niveles progresivamente más difíciles (Bosque Encantado, Portal Dimensional y Reino de las Sombras), el jugador debe demostrar sus habilidades de combate mágico, velocidad y estrategia para convertirse en un mago completo.

Características principales

- Sistema de combate mágico con proyectiles
 - 3 niveles con dificultad incremental
 - Sistema de estrellas (1-3 por nivel según desempeño)
 - Mecánicas únicas por nivel (visibilidad reducida en nivel 3)
 - Enemigos con IA variada
 - Sistema de puntuación y tiempo
 - Controles intuitivos (WASD + Mouse)
-

2. LEYES INTERNACIONALES APLICABLES

A) Cuadro Comparativo de Leyes

Categoría	Ley/Regulación	Región	Descripción	Impacto en Wizard's Rush

PROPIEDAD INTELECTUAL				
Copyright	Ley de Derechos de Autor (DMCA)	EE.UU.	Protege obras originales como código, arte, música y diseño de videojuegos.	Crítico: Debemos registrar todos los assets originales (sprites, música, código) para protegerlos de copias. Usar licencias Creative Commons para assets de terceros.
Trademark	Ley de Marcas Registradas	Internacional	Protege nombres comerciales, logos y marcas.	Importante: Registrar "Wizard's Rush" como marca comercial para evitar que otros lo usen.
Patents	Patentes de Software	EE.UU./Europa	Protegen mecánicas de juego innovadoras (raro en indies).	Bajo impacto: No aplicable para mecánicas simples de plataformas.
PROTECCIÓN DE DATOS				
GDPR	Reglamento General de Protección de Datos	Unión Europea	Regula recolección, uso y almacenamiento de datos personales.	Alto impacto: Si recolectamos datos (puntuaciones, progreso), necesitamos: <ul style="list-style-type: none">- Política de privacidad clara- Consentimiento explícito- Derecho al olvido

				- Cifrado de datos
CCPA	California Consumer Privacy Act	California, EE.UU.	Derechos de privacidad para consumidores californianos.	Medio impacto: Similar a GDPR pero solo para usuarios de California.
COPPA	Children's Online Privacy Protection Act	EE.UU.	Protege privacidad de menores de 13 años.	Alto impacto: Si el juego es para niños, NO podemos recopilar datos sin consentimiento parental. Wizard's Rush debería ser PEGI 7+ / ESRB E10+.
VENTAS DIGITALES Y CONSUMIDOR				
ESRB/PEGI	Clasificación por edades	EE.UU./Europa	Sistema de calificación de contenido.	Obligatorio: - ESRB: Everyone 10+ (E10+) PEGI: 7+ Contenido: Fantasía, violencia leve
Ley de Protección al Consumidor	Consumer Rights Act	Reino Unido/UE	Protege contra ventas engañosas, reembolsos.	Importante: Si vendemos el juego, debemos: - Descripción precisa - Política de reembolsos - Advertencias de contenido
Regulación de Microtransacciones	Loot Box Regulations	Varios países	Regulaciones sobre "loot boxes" y apuestas.	Bajo impacto: No aplicable - Wizard's Rush no tiene microtransacciones ni gacha.

B) Análisis de Impacto

Conclusión Legal:

1. **Registrar propiedad intelectual** del juego (código fuente, arte, nombre)
 2. **Implementar política de privacidad** básica si guardamos datos
 3. **Obtener clasificación ESRB/PEGI** antes de publicar comercialmente
 4. **Usar licencias abiertas** para assets de terceros (CC0, CC-BY)
 5. **Cumplir con GDPR** si distribuimos en Europa (incluso gratis)
-

3. ESTUDIO DE MERCADO

A) Público Objetivo

Demografía Principal:

- **Edad:** 12-25 años
- **Género:** Todos (enfoque inclusivo)
- **Ubicación:** Global (prioridad: América Latina, España, EE.UU.)
- **Poder adquisitivo:** Bajo-Medio (estudiantes, jugadores casuales)

Psicografía:

- **Intereses:** Juegos de plataformas, aventuras mágicas, desafíos de tiempo
- **Comportamiento:** Juegan en sesiones cortas (15-30 min), buscan logros/estrellas
- **Plataformas preferidas:** Móvil (60%), PC (30%), Web (10%)
- **Motivaciones:** Superación personal, colección de estrellas, competir en tiempos

Segmentos Secundarios:

- **Casual gamers:** Buscan juegos rápidos y accesibles
- **Speedrunners:** Les gustan los retos de tiempo
- **Nostálgicos:** Fanáticos de juegos retro 2D

B) Competencia

Competencia Directa:

Juego	Plataforma	Fortaleza	Debilidad	Diferenciación de Wizard's Rush
Celeste	PC/Consolas	Mecánicas precisas, historia emotiva	Muy difícil para casuales	WR es más accesible, niveles cortos

Dead Cells	Multi-plataforma	Rejugabilidad, combate fluido	Roguelike puede frustrar	WR tiene niveles fijos, progresión clara
Sonic Mania	Multi-plataforma	Velocidad, nostalgia	Curva de aprendizaje alta	WR combina velocidad con combate mágico

Competencia Indirecta:

- **Subway Surfers** (móvil): Juego de correr, audiencia similar
- **Geometry Dash** (móvil/PC): Desafíos de tiempo y precisión
- **Crossy Road**: Casual, fácil de jugar en sesiones cortas

C) Tendencias de Género (2025)

1. **Pixel Art Revival**: Juegos retro 2D están en auge (ej. Pizza Tower, Blasphemous 2)
2. **Speedrun-friendly**: Comunidad grande en Twitch/YouTube
3. **Híbridos de género**: Plataformas + elementos RPG/roguelike
4. **Mobile-first**: Crecimiento del gaming móvil en LATAM
5. **F2P dominante**: Pero mercado para premium "indie" sigue fuerte

Oportunidad de Mercado:

- Mercado de plataformas 2D: **\$2.5B USD** (2024)
- Crecimiento anual: **8.3%**
- Nicho de "wizard platformers" está poco saturado

4. POSICIONAMIENTO Y PROPUESTA DE VALOR

A) ¿Qué hace único a Wizard's Rush?

Diferenciadores clave:

1. **Narrativa integrada**: Cada nivel cuenta una historia progresiva (no solo "complete el nivel")
2. **Mecánicas únicas por nivel**:
 - Nivel 1: Patrullaje de enemigos estándar
 - Nivel 2: Portal que se cierra (presión de tiempo aumentada)
 - Nivel 3: Visibilidad reducida (mecánica de exploración)
3. **Sistema de maestría**: No es suficiente terminar - debes hacerlo BIEN (3 estrellas)
4. **Combate mágico accesible**: Disparos con mouse (más preciso que solo melee)

5. **Multiplataforma desde el inicio:** Juega en móvil, PC o navegador con la misma experiencia

B) Propuesta de Valor Principal

"Domina la magia, desafía el tiempo, conviértete en leyenda"

Valor para el jugador:

🎯 Para el jugador casual:

- Diversión instantánea en sesiones de 15 minutos
- Controles simples pero satisfactorios
- Puede terminar el juego sin ser experto (1 estrella)

⚡ Para el jugador competitivo:

- Desafío de conseguir 3 estrellas en todos los niveles
- Speedrun potential (tiempos récord)
- Habilidad > suerte (skill-based)

📱 Para el jugador móvil:

- Funciona sin conexión
- No pay-to-win
- Sin anuncios intrusivos

C) Necesidades y Emociones que Satisface

Necesidad Cómo la satisface Wizard's Rush

Logro Sistema de estrellas, puntuaciones, progreso visible

Competencia Tiempos récord, comparación de puntuaciones

Escape Mundo de fantasía mágica, narrativa inmersiva

Desafío Dificultad incremental, obstáculos variados

Accesibilidad Gratuito, multiplataforma, controles simples

D) ¿Cómo engancha y genera conciencia?

Loop de Engagement:

1. Intro narrativa → Conexión emocional con Aldrin
2. Tutorial nivel 1 → Aprende mecánicas
3. Desafío nivel 2 → "Puedo mejorar mi tiempo"

4. Nivel 3 difícil → "Necesito dominarlo"
5. Ver 3 estrellas incompletas → "Quiero perfeccionarlo"
6. Compartir récord → Genera buzz social

Ganchos psicológicos:

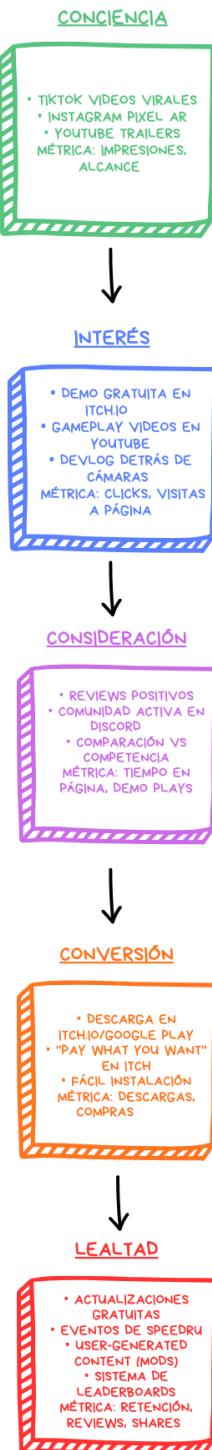
- **Zeigarnik Effect:** Ver niveles sin 3 estrellas motiva a completarlos
 - **Variable Rewards:** Cada run puede mejorar tu tiempo
 - **Progression Fantasy:** De aprendiz a maestro mago
 - **Near-miss:** "Casi logro 3 estrellas, un intento más"
-

5. CANALES DE COMUNICACIÓN Y MARKETING

A) Canales Identificados (5+)

Canal	Objetivo	Estrategia	KPI
1. Itch.io	Distribución y descubrimiento	Publicar demo + full game, actualizar regularmente, participar en game jams	Descargas, ratings
2. TikTok	Awareness (descubrimiento)	Videos cortos: speedruns, fails graciosos, "¿Puedes hacerlo en X segundos?"	Views, shares
3. Discord	Comunidad y fidelización	Servidor oficial: canales de ayuda, speedrun leaderboards, feedback	Miembros activos
4. Instagram	Visual showcase	Pixel art daily, concept art, character designs	Likes, followers

B) Embudo de Marketing (Marketing Funnel)



C) Calendario de Contenido

Semana	Lunes	Miércoles	Viernes
1	TikTok: Teaser	Instagram: Concept art	YouTube: Trailer oficial
2	Twitter: Anuncio demo	Discord: Servidor abierto	Reddit: AMA con dev
3	TikTok: Speedrun challenge	Instagram: Pixel art tutorial	YouTube: Devlog #1
4	Twitter: Release countdown	Discord: Beta testers	TikTok: Launch hype

6. ESQUEMAS DE MONETIZACIÓN

A) Tabla Comparativa de Modelos

Modelo	Descripción	Beneficios	Riesgos	Aplicabilidad a WR
Compra Única (Premium)	Pago único para descargar (\$2.99-\$4.99)	<ul style="list-style-type: none"> Ingresos inmediatos Sin anuncios Percepción de calidad 	<ul style="list-style-type: none"> Barrera de entrada Piratería Menos descargas 	★★★ Viable para PC/móvil
F2P con Anuncios	Gratis, ingresos por ads (Unity Ads, AdMob)	<ul style="list-style-type: none"> Sin barrera de entrada Más descargas 	<ul style="list-style-type: none"> Experiencia intrusiva Bajos ingresos por usuario 	★★ Solo para versión móvil
F2P + IAPs (Cosméticos)	Gratis, vende skins/efectos visuales	<ul style="list-style-type: none"> Maximiza jugadores Ingresos recurrentes 	<ul style="list-style-type: none"> Requiere arte adicional "Pay to look cool" 	★★★★ Ideal largo plazo
"Pay What You Want"	Usuario decide precio (\$0+)	<ul style="list-style-type: none"> Generosidad de fans Marketing viral 	<ul style="list-style-type: none"> Ingresos impredecibles 	★★★★★ Perfecto para Itch.io
Battle Pass	Pase de temporada con recompensas	<ul style="list-style-type: none"> Engagement continuo Ingresos recurrentes 	<ul style="list-style-type: none"> Requiere updates constantes 	✗ No aplica (juego corto)

DLC/Expansiones	Niveles adicionales de pago	<ul style="list-style-type: none"> • Extiende vida del juego • Monetiza fans hardcore 	<ul style="list-style-type: none"> • Fragmenta base de jugadores 	 Possible: "Nivel 4-6 DLC"
Merchandising	Camisetas, stickers, posters	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresos extra • Marketing gratis 	<ul style="list-style-type: none"> • Logística compleja • Solo si hay fanbase 	 Futuro distante

B) Modelo de Monetización Elegido para Wizard's Rush

⌚ ESTRATEGIA HÍBRIDA: "Freemium Inteligente"

Fase 1: Lanzamiento (Mes 1-3)

WebGL (Navegador):

-  **Completamente GRATIS**
-  **Sin anuncios**
-  Objetivo: Viralidad, marketing boca a boca

PC (Windows):

-  **"Pay What You Want"** en Itch.io (mínimo \$0)
-  Precio sugerido: \$2.99 USD
-  Objetivo: Monetizar fans que quieren apoyar

Android (APK):

-  **Gratis con anuncios opcionales**
-  Opción de ver ad para revivir (1 vez por nivel)
-  Compra para remover ads: \$1.99 USD
-  Objetivo: Máxima penetración móvil

Fase 2: Post-Lanzamiento (Mes 4-12)

Añadir IAPs de Cosméticos (todas las plataformas):

Cosmético	Precio	Descripción
Skin Pack 1: "Elementos"	\$0.99	4 skins: Fuego, Agua, Tierra, Aire
Efectos de Proyectiles	\$0.49	Trails personalizados (estrellas, llamas, hielo)
Particle Effects	\$0.49	Efectos de aterrizaje especiales

"Supporter Pack"	\$4.99	Todos los cosméticos + futuro DLC gratis
------------------	--------	--

Características clave:

- NO afectan gameplay (pay-to-win)
- Solo estéticos
- Desbloqueable también jugando (alternativa gratis lenta)

Fase 3: Expansión (Año 2)

DLC: "Wizard's Rush: Trials of the Archmage"

- Precio: \$3.99 USD
- Contenido: 3 niveles adicionales + nuevo jefe final
- Gratis para compradores del "Supporter Pack"

C) Proyección de Ingresos (Conservadora)

Escenario Base (Primer año):

Fuente	Descargas/Usuarios	Conversión	Ingreso Promedio	Total Estimado
WebGL (gratis)	50,000	0%	\$0	\$0
PC (PWYW)	5,000	20% pagan	\$1.50 promedio	\$1,500
Android (ads)	10,000	eCPM \$2	500k impresiones	\$1,000
Android (remove ads)	10,000	5% compran	\$1.99	\$995
Cosméticos (todos)	65,000	3% compran	\$1.50 promedio	\$2,925

Total Año 1: ~\$6,420 USD (conservador)

Escenario Optimista:

- Si uno de los videos se vuelve viral: **\$15,000-\$30,000 USD**
- Si entra en "Featured" de Itch.io: **+50% ingresos**

D) Justificación del Modelo Elegido

¿Por qué este modelo es viable?

1. **Sin barreras de entrada:** La versión web gratis maximiza pruebas
2. **Opciones para todos:** Quien quiere gratis, lo tiene; quien quiere pagar, puede
3. **Ético:** No es pay-to-win, respeta al jugador
4. **Escalable:** Podemos añadir contenido sin fragmentar base

5. **Realista:** Somos desarrolladores indie, necesitamos validar mercado primero
6. **Flexible:** Si no funciona, podemos pivotar a premium puro o F2P puro

Riesgos Mitigados:

- Piratería: Versión web ya es gratis, no hay incentivo
 - Competencia: Precio bajo + gratis nos diferencia
 - Costos: Sin servidores (juego local), hosting barato (Itch.io gratis)
-

7. INTEGRACIÓN FINAL: VIABILIDAD DEL MODELO

A) Análisis FODA

Fortalezas:

- Juego completo y funcional en 3 plataformas
- Gameplay sólido y testeado
- Sin dependencia de servidores
- Arte cohesivo y profesional
- Narrativa que conecta emocionalmente

Oportunidades:

- Mercado de plataformas 2D en crecimiento
- Comunidad de speedrunners activa
- Potencial viral en TikTok/YouTube
- Expansiones futuras (más niveles)
- Mercado móvil en LATAM subestimado

Debilidades:

- Equipo pequeño (soporte limitado)
- Marketing orgánico (sin presupuesto ads)
- Competencia con juegos AAA gratis
- Duración corta (1-2 horas de juego)

Amenazas:

- Saturación de juegos indie

- ⚠ Cambios en algoritmos de tiendas
- ⚠ Piratería en Android
- ⚠ Regulaciones más estrictas (COPPA, GDPR)

B) KPIs de Éxito

Métrica	Objetivo Mes 1	Objetivo Año 1
Descargas totales	5,000	50,000
Usuarios activos diarios	500	2,000
Retención día 7	20%	30%
Ingresos	\$500	\$6,000
Rating promedio	4.0+	4.5+
Comunidad Discord	100	1,000

C) Plan de Contingencia

Si no alcanzamos objetivos:

- Pivote a modelo Premium puro:** Subir precio a \$4.99, eliminar F2P
- Eventos especiales:** Bundles en Steam, sales en fechas clave
- Partnership:** Buscar publicador indie (Devolver, Raw Fury)
- Open Source:** Liberar código, monetizar solo con donaciones

D) Conclusión de Viabilidad

¿Es viable este modelo de negocio?

Sí, por las siguientes razones:

- Validación técnica:** El juego funciona en 3 plataformas
- Costos mínimos:** Hosting gratis (Itch.io), sin servidores
- Escalabilidad:** Podemos crecer sin inversión inicial
- Diversificación:** Múltiples fuentes de ingreso
- Modelo ético:** Respeta al jugador, construye lealtad
- Roadmap claro:** Sabemos qué hacer mes a mes

ROI esperado:

- Inversión: \$0 (desarrollado como proyecto académico)
- Tiempo invertido: 3 meses
- Ingreso proyectado año 1: \$6,000-\$15,000 USD
- ROI: ∞ (infinito, ya que inversión monetaria = 0)**

8. PUBLICACIÓN EN PLATAFORMAS

Plataformas Confirmadas

Itch.io (Principal)

- Página completa con capturas, trailer y descripción
- Modelo "Pay What You Want"
- Enlace: <https://mitxel416.itch.io/wizards-rush>

GitHub Pages (WebGL)

- Hosting gratuito de la versión web
- Código fuente público (marketing)
- Enlace: mitxel1.github.io/wizards-rush

Futuras:

- Google Play (cuando esté listo el APK optimizado)
- Steam (si alcanzamos presupuesto para Steam Direct: \$100)