Modelo de Negocios

**Modelo Freemium:**

Consiste en ofrecer gratis el uso del videojuego, pero no la totalidad de su contenido. Se accede a todos ellos pagando.

El modelo *Freemium* «nombre formado por las palabras inglesas *Free* y *Premium*» empezó a utilizarse en los videojuegos por la necesidad de ofrecer un producto *demo* «conocido como *Lite*» para superar la barrera del desconocimiento y del pago de un videojuego nuevo. Este problema surgió sobre todo en los videojuegos para móviles, donde los usuarios eran muy reacios a pagar por un videojuego desconocido antes de ser jugado. Mediante este modelo se puede establecer contacto con los usuarios de un modo mucho más fácil y dar a conocer parte del videojuego antes de ser adquirido por el jugador.

El contenido que será accesible pagando, será:

* **Niveles exclusivos**
* **Moneda ficticia:** Glóbulos rojos.

Con la obtención de glóbulos rojos, se podrán comprar distintos contenidos. Por ejemplo, skins exclusivos, armas.

**Publicidad:**

Otra forma de generar dinero es mediante publicidades, las cuales estarán presentes dentro del juego. La idea principal es que haya publicidades en forma de video.

*Método 1:* Uno de los videos sería para obtener una mayor recompensa de la ya obtenida. Por ejemplo, al terminar un nivel, se obtienen 500 glóbulos blancos, y al mirar el video se obtendrá una recompensa de 1000 glóbulos blancos. La duración de este video sería de 30 segundos y no se podrá saltear.

*Método 2:*Otra forma de presentar un video sería un video de 30 segundos al terminar un nivel, o al morir, y que se pueda saltear pasados 5 segundos. Como la mayoría de publicidades de YouTube.

En ambos casos, al pulsar sobre la publicidad, llevará al usuario a un link de la empresa dueño de la publicidad.