# Monetización

MasterA es un juego free-to-start que se caracteriza por poder ser completado sin la necesidad de invertir dinero en ningún momento. Esta decisión en la dirección monetaria fue tomada tras la investigación de nuestro equipo de gestión y recursos humanos, quienes proporcionaron extensiva documentación de los juegos más rentables del espacio móvil y casual. En estos documentos quedan claramente expuestos los aspectos que los juegos más populares tienen en común: ser totalmente gratuitos para comenzar, disponer de jugabilidad altamente accesible que se base en estrategias en vez de la habilidad del usuario, y proporcionar algún aspecto claro de progresión del usuario según le dedica horas al juego.

Con esto en mente, queremos resaltar MasterA al igual que estos juegos populares no es un juego totalmente gratuito, su plan de monetización se basa en la colección de sus personajes mediante un divisa in-game, aprovechando la naturaleza adictiva de los hobbies basados en el coleccionismo. Los personajes se obtienen de forma aleatoria, de forma similar a abrir un sobre de cromos, con distintas rarezas para personajes especiales. Algunos personajes estarán disponibles solamente durante eventos limitados por tiempo, generando así en los interesados una sensación de urgencia para conseguirlos antes de que se termine el plazo. Los juegos de cartas coleccionables han sido de hecho una gran inspiración para tanto nuestro diseño de juego, diseño visual y diseño monetario.

Nuestra táctica para atraer una amplia base de usuarios se basa en enganchar al jugador mediante una introducción al juego con contenido manejable para un principiante y una cantidad generosa de gemas (la previamente mencionada divisa in-game) con la intención de demostrarles el funcionamiento del juego y su monetización. Además, durante las primeras dos semanas se implementará una campaña de inicio para atraer a usuarios a probar nuestro servicio, aumentando nuestra visibilidad durante el periodo más crucial de lanzamiento. Una vez el jugador este iniciado en el juego, se irán reduciendo gradualmente las recompensas de objetos premium para fomentar la tienda de micro pagos.

# Marketing

El marketing inicial para el juego constará de tres anuncios cortos demostrando el concepto del juego. Cada uno de estos anuncios estará tematizado según una de las facciones del mundo, consiguiendo así una amplia variedad en la generación de interés y fomentando el universo interno del juego para continuar desarrollándolo en el futuro tanto en este proyecto como en posibles proyectos futuros. Estos videos también serán combinados para hacer una promoción más larga que demuestra la diversidad de nuestro juego.

Además de eso promocionaremos a través de redes sociales las diversas campañas y eventos que se vallan añadiendo al juego; con la primera de todas siendo la previamente mencionada campaña de lanzamiento que aumentará las posibilidades de conseguir personajes fuertes y ofrecerá durante un tiempo limitado ofertas especiales en gemas pagadas.