# Monetización

MasterA es un juego free-to-start que se caracteriza por poder ser completado sin la necesidad de invertir dinero en ningún momento. Con esto en mente, queremos resaltar MasterA 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.

Al jugador se le introduce 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.

# 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.