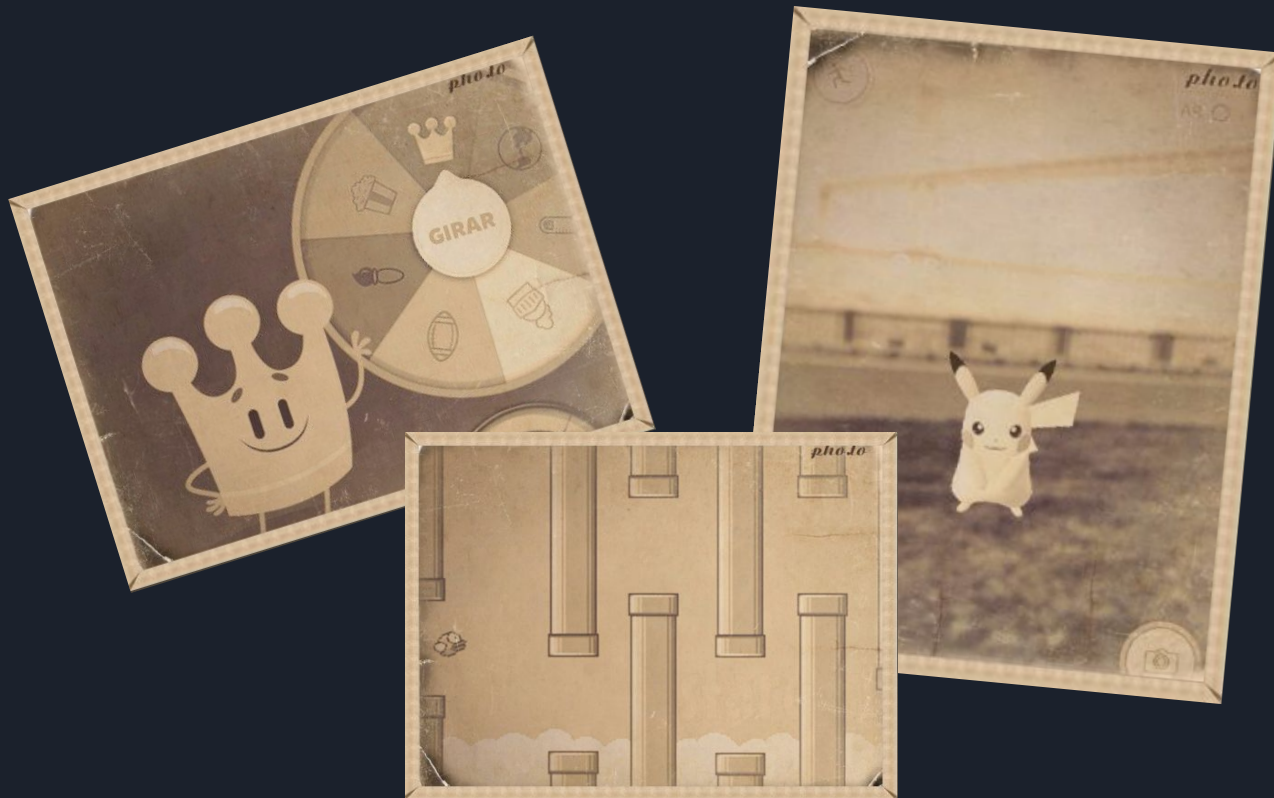




# Game Wars

# Oportunidad



# Ciclo de Vida



Ciclo de vida de un juego tradicional



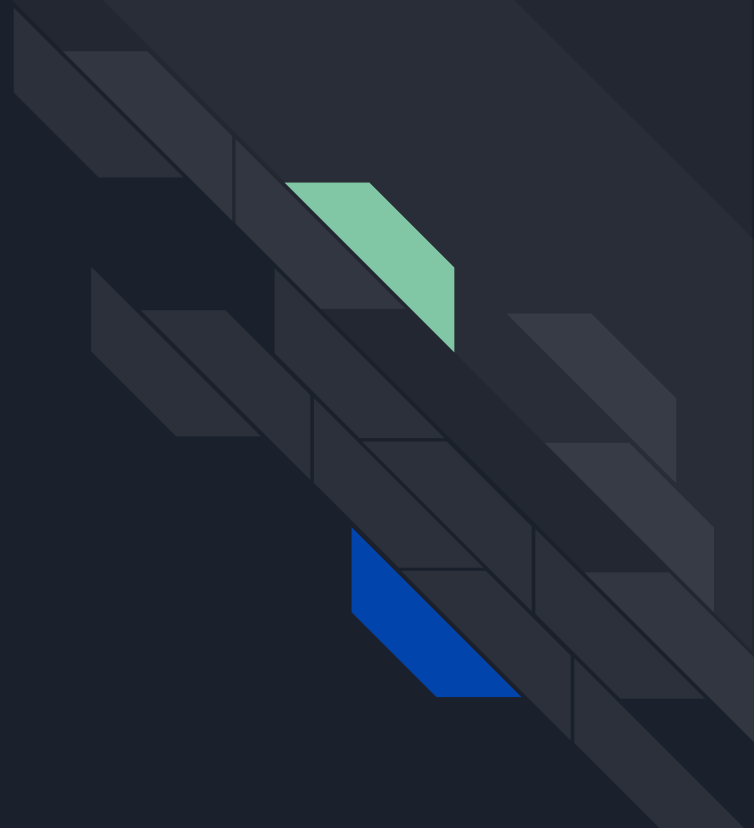
Ciclo de vida de Game Wars

# Cuatro Pilares



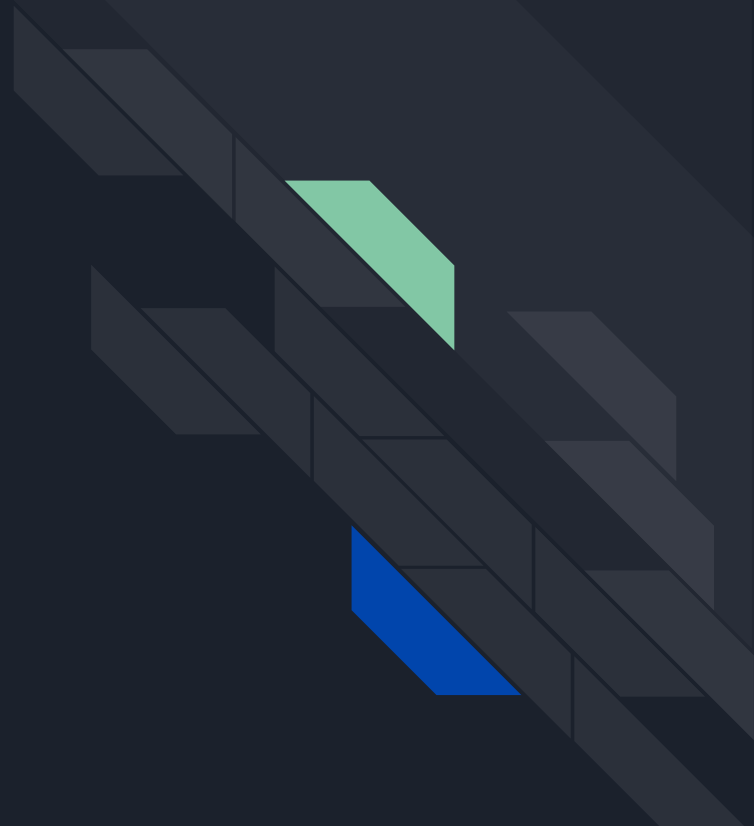
# Exploración

- Distintos reinos: Hielo, fuego, prehistórico, etc.
- Reinos visibles en el mapa
- Cada reino tiene distintos minijuegos tematizados
- Con moneda premium podés moverte temporalmente a otro reino



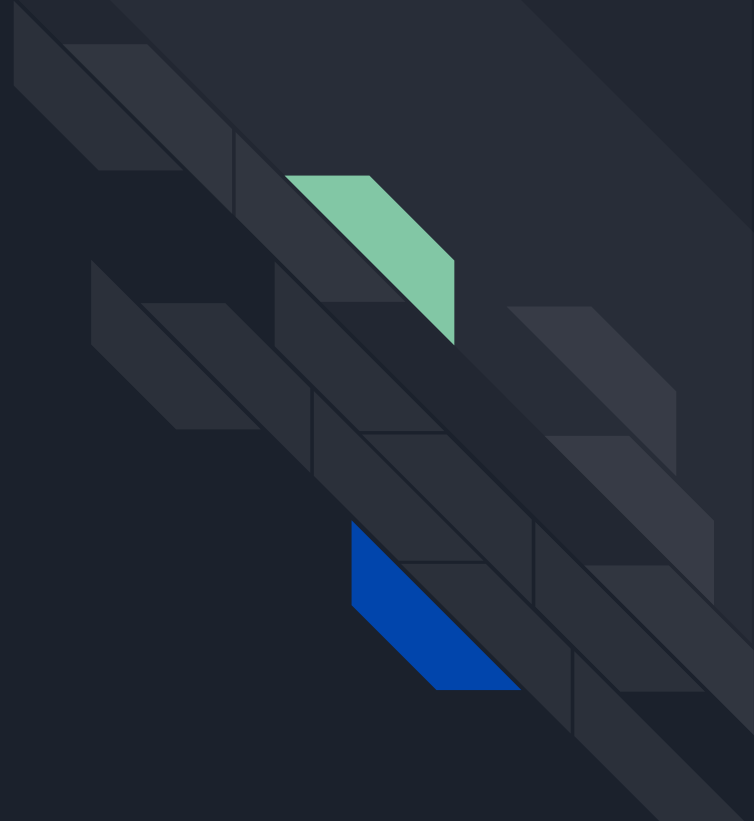
# Competición

- Cada minijuego tiene un tablero de puntuaciones local y global
- Cada posición en el ranking global de un minijuego tiene un puntaje asociado
- Cada reino tiene un tablero de puntuaciones global en base al puntaje antes mencionado
- Los tableros globales a su vez están divididos en ligas
- Los puntajes se resetean bisemanalmente



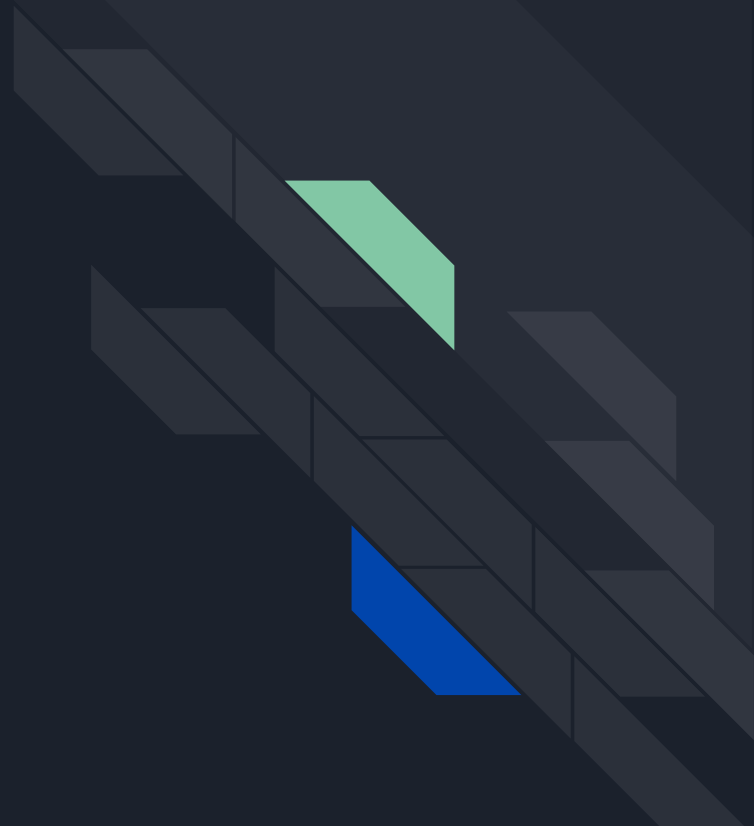
# Competición

- Ser el mejor de un minijuego localmente te convierte en el rey del mismo
- Ser rey de otorga más **energía** en función de la popularidad del mismo



# Competición

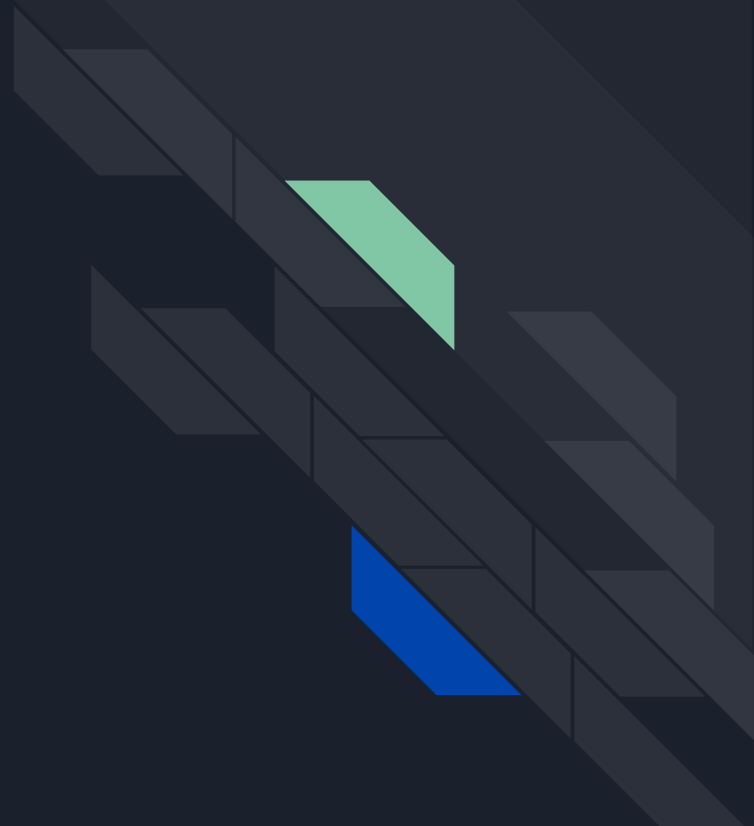
- Retos entre amigos (requiere asociar con redes sociales)





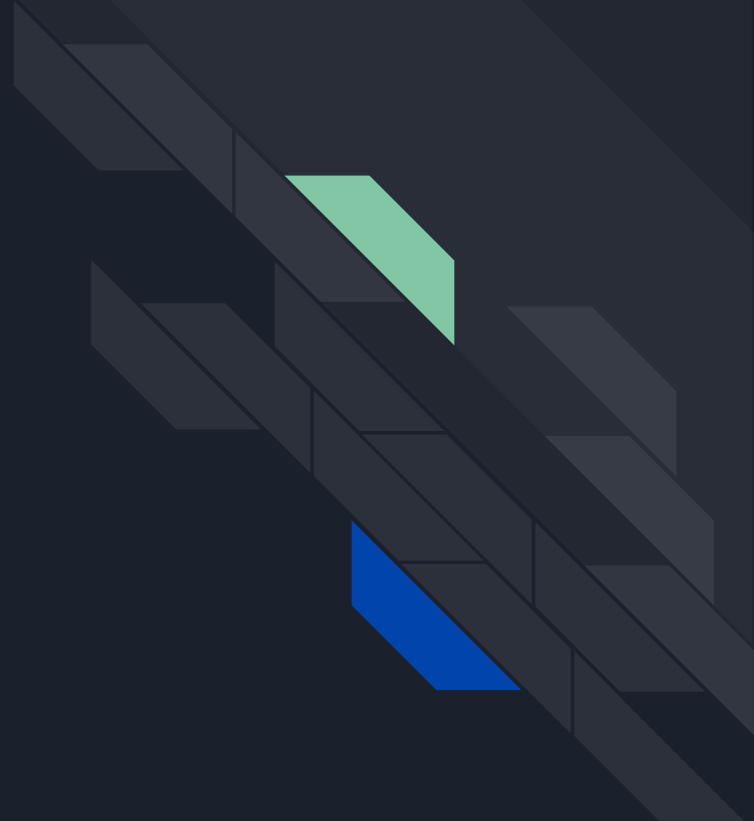
# Colección

- Trofeos según las posiciones en los tableros de puntuaciones
- Objetivos relacionados a la exploración, y a cada minijuego



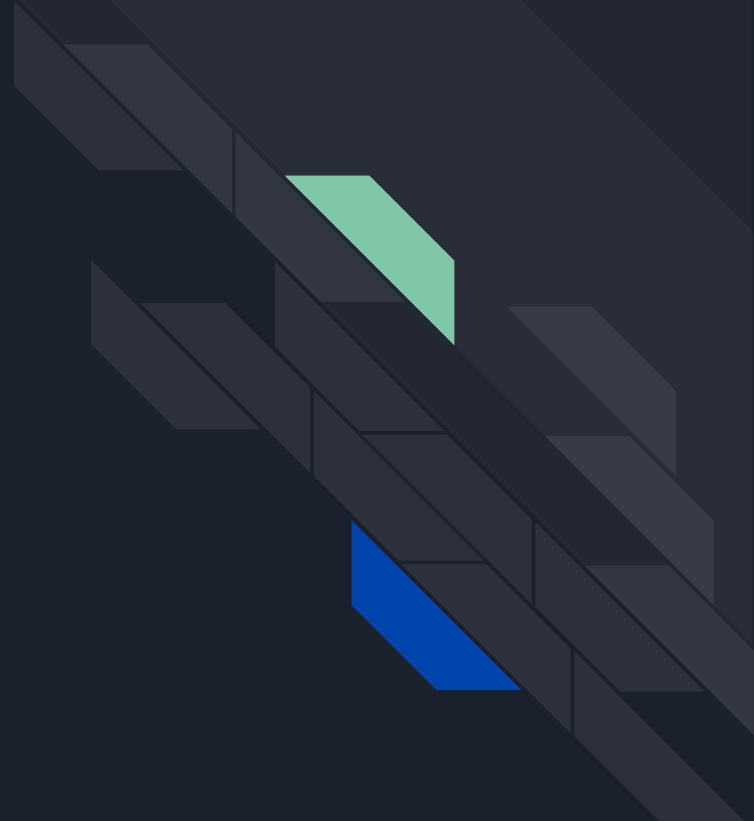
# Crecimiento

- Jugar un minijuego otorga experiencia en función del puntaje, con un boost diario
- La experiencia permite subir de nivel
- Subir de nivel permite desbloquear nuevos reinos y minijuegos



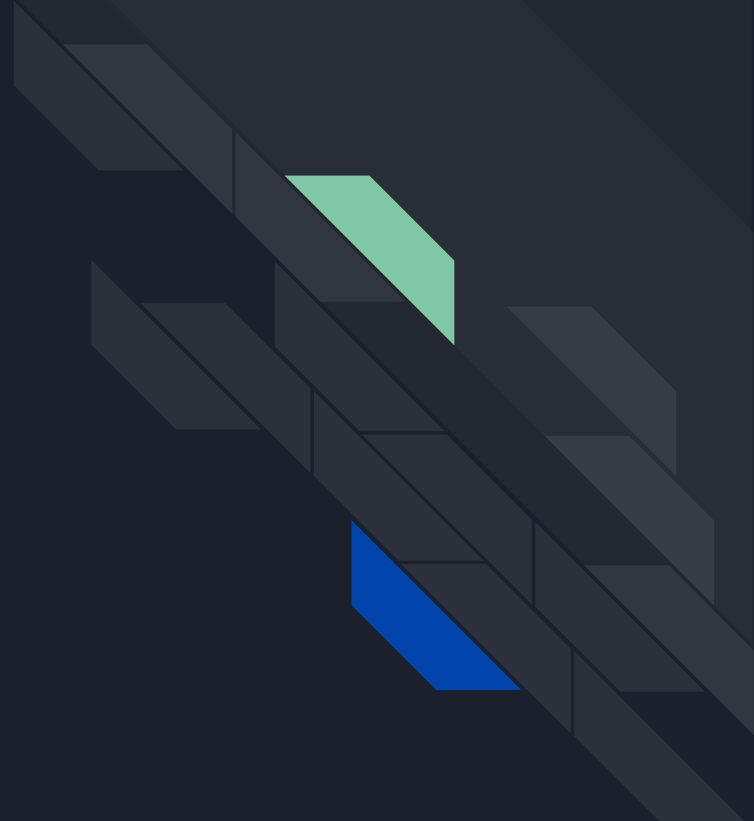
# Economía

- Para poder jugar un minijuego se consume energía
  - Se obtiene energía periódicamente
  - Con moneda premium se puede recuperar energía
  - Aleatoriamente se puede ganar moneda premium en poca cantidad
- 
- Se puede comprar moneda premium
  - Se pueden ver ads para conseguir más energía



# Economía

- Acceder días seguidos al juego da daily rewards (Por ejemplo **moneda premium**) y el streak se resetea al completar una semana
- Compartir en redes sociales da **moneda premium**



# Modelo de Negocios





# 1º Freemium



- Generar muchas descargas
- No perder usuarios
- Micro-Transacciones (Compra de moneda premium)
  - Desbloqueo de contenido más rápido
  - Ignorar restricciones de tiempo
  - Avanzar sin moverse por los reinos



## In-App Purchases

- U \$7.5 promedio ponderado por compra mensual
  - ❑ \$1 (50%)
  - ❑ \$5 (25%)
  - ❑ \$10 (15%)
  - ❑ \$25 (5%)
  - ❑ \$50 (4%)
  - ❑ \$100 (1%)
- U \$5.25 descontando la comisión
- 2.5% realiza compras
- Un usuario promedio aporta U\$ 0.13 por mes o U\$ 1.5 anuales



## 2º Publicidad

- Ver publicidad para continuar jugando sin esperar
- Cada cierto tiempo al terminar un nivel mostrar publicidad
- No se muestran banners

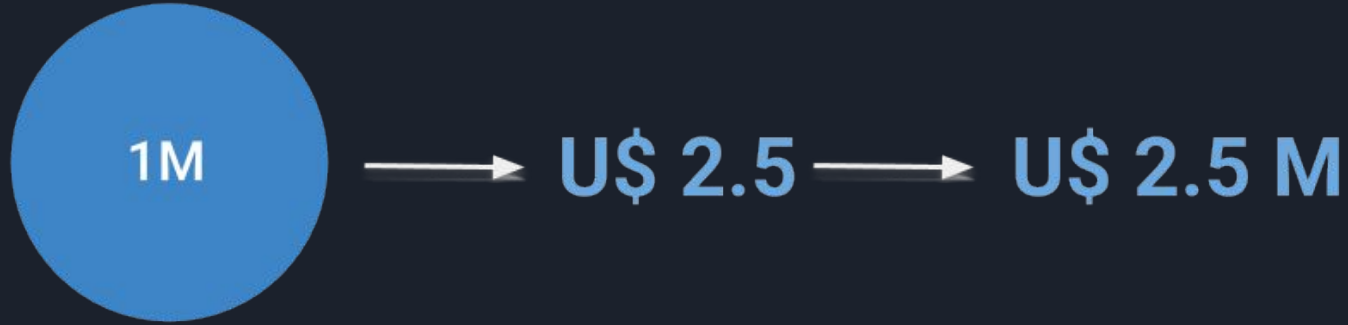




## Ads

- U\$ 4 cada 1000 ads (video)
- Un usuario ve 20 videos por mes en promedio
- Un usuario aporta U\$ 0.08 por mes, o U\$ 1 anual

# Modelo de Negocios



**USUARIOS DE GAME WARS**

2% mercado potencial

**INGRESO MEDIO**

Ads: U\$ 1

In-app purchases: U\$ 1.5

**INGRESO TOTAL**

1<sup>er</sup> año





# Marketing



U\$ 40K iniciales



¡Muchas gracias!