

Faeterna



Plataformas y dispositivos para el proyecto. Clasificación por edad y género



MIT License

Copyright (c) 2026 Faeterna

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Índice

| | |
|---|----------|
| Índice | 2 |
| Análisis del mercado y benchmarking..... | 3 |
| Identificación del segmento..... | 3 |
| Anàlisi de la competència | 3 |
| Conclusiones del benchmarking..... | 4 |
| Estimación de ventas potenciales | 4 |
| Escenario realista indie..... | 4 |
| Ventas posibles..... | 4 |
| Estimación de costes | 5 |
| Costos de personal (Burn Rate)..... | 5 |
| Equipo:..... | 5 |
| Burn rate mensual aproximado..... | 5 |
| Llicències i software..... | 6 |
| Externalització | 6 |
| Posibles serveis externs..... | 6 |
| Màrqueting y relaciones públicas | 7 |
| Pressupost recomanat..... | 7 |
| Acciones principales | 7 |
| Reserva de contingencia | 7 |

Análisis del mercado y benchmarking

Identificación del segmento

Género principal: Metroidvania

Plataforma objectiu:

Fase 1

- PC (Steam)

Fase 2

- Nintendo Switch / Switch 2
- PlayStation
- Xbox

Anàlisi de la competència

| Joc | Estudi | Referència |
|--------------------------------------|-------------------|--------------------------------|
| Hollow Knight | Team Cherry | Referente principal del gènere |
| Blasphemous | The Game Kitchen | Indie español |
| Ender Lilies: Quietus of the Knights | Live Wire | Estètica oscura/anime |
| Ori and the Blind Forest | Moon Studios | Producción indie premium |
| Dead Cells | Motion Twin | Híbrid roguelite |
| Axiom Verge | Thomas Happ Games | Indie solo-dev |
| Salt and Sanctuary | Ska Studios | Soulslike 2D |
| Animal Well | Shared Memory | Éxito reciente indie |
| The Last Faith | Kumi Souls Games | Estètica gothic soulslike |

Conclusiones del benchmarking

Tendencias detectadas

Los metroidvania que mejor funcionan tienden a tener:

- Identidad visual
- Movimiento/Combate fluido
- Exploración compacta però densa
- Buen worldbuilding
- Bosses memorables (Más por parte de indie)

Saturación del mercado

El mercado està muy saturado de:

- Pixel art genèrico,
- Estètica "dark fantasy" repetitiva,
- Clones de Hollow Knight.

Para diferenciarse debemos:

- Mecànica única
- Dirección artística molt marcada
- O una combinación de gèneros innovadores.

Estimación de ventas potenciales

Escenario realista indie

Ventas posibles

| Escenario | Unidades PC | Unidades Consola | Total |
|------------|-------------|------------------|---------|
| Worst Case | 5.000 | 3.000 | 8.000 |
| Mid Case | 25.000 | 20.000 | 45.000 |
| Best Case | 150.000 | 200.000 | 350.000 |

Precio estimado

- La Básica: 20/25€
- La Gold: Basica + 5€.

- La Deluxe: Gold * 2.5.
- Complementario por pre-reserva: 5€.

Precio real después de descuento:

14 a 17€ (La básica)

Estimación de costes

Costos de personal (Burn Rate)

Equipo:

| Rol | Persones | Costo anual aproximado |
|-------------------------|----------|----------------------------------|
| Programador gameplay | 2 | 38.000 € |
| Artista 2D/animación | 1 | 18.000 € |
| Game designer/narrativa | 2 | +10.000 € extra (5k por persona) |
| QA parcial/freelance | Externo | 8.000 € |

Burn rate mensual aproximado

| Categoría | Costo mensual |
|---------------------|-----------------|
| Salariis + impostos | 6.000 a 8.000 € |
| Software/llicències | 300 € |

| | |
|-------------|---------------|
| Outsourcing | 500 a 1.500 € |
| Altres | 500 € |

Llicències i software

Motor: Godot

Ventajas:

- Gratuït
- Ideal per 2D
- Muy bueno para trabajos pequeños

Altres eines

| | |
|------------------|----------------|
| Eina | Cost aproximat |
| Adobe CC | 60 €/mes |
| Aseprite | 20 € |
| FMOD/Wwise | 0–500 € |
| Dev kits consola | 500–3.000 € |

Externalització

Possibles serveis externs

| Servicio | Costo estimado |
|-------------|-----------------|
| Música | 3.000–10.000 € |
| Traduccions | 2.000–6.000 € |
| QA consoles | 5.000 a 8.000 € |

| | |
|-------------|-------------------|
| Port Switch | 10.000 a 40.000 € |
|-------------|-------------------|

Màrqueting y relaciones públicas

Pressupost recomanat

Nuestro desarrollo cuesta:

- 75.000 €

Màrqueting mínimo recomendable:

- 23.750 a 47.500 €

Acciones principales

- Steam Next Fest
- Tràilers
- YouTube Shorts
- Instagram Reels
- Discord
- Demo pública (en Itchi.io)

Reserva de contingencia

Recomendación

Añadir:

- 15–20% extra.

Nuestro desarrollo cuesta:

- 75.000 €

Reserva mínima recomendable:

- 11.350 a 15.200 €

Estrategia de monetización

Model principal

- La Básica: 20/25€
- La Gold: Basica + 5€.
- La Deluxe: Gold * 2.5.
- Complementario por pre-reserva: 5€

Indicadores financieros

Càlcul del punt d'equilibri

Fórmula

$$PuntEquilibri = \frac{CostosTotals}{PreuUnitat}$$

Costos totales

127.200 €

Precio Steam

36 € (Promedio)

Ingreso neto real despues de:

- Steam (~30%)
- IVA
- descomptes

≈ 18 precio neto/unidades

Resultat

127.200/18 ≈ 7070

Tendríamos que vender aproximadamente:

7.070 còpies

para llegar al break-even.

ROI (Return on Investment)

Fórmula

$$ROI = \frac{\text{BeneficiNet} - \text{Inversió}}{\text{Inversió}} \times 100$$

Inversió

127.200 €

Beneficio neto final

225.000 €

Resultat

$((225.000 - 127.200) / 127.200) * 100 \approx 76,9\%$

ROI estimado:

76,9%

Escenarios financieros

Worst Case

| Indicador | Valor |
|----------------|------------------|
| Ventas totales | 5.000 |
| Ingresos netos | ~80.000 € |
| Resultado | Fracàs comercial |

Riesgo:

- No recuperamos la inversión,
- Posible cierre del estudio.

Mid Case

| Indicador | Valor |
|----------------|-------------------|
| Ventas totales | 15.000 |
| Ingresos netos | 240.000 € |
| Resultado | Proyecto rentable |

Permet:

- Continuación del estudio,
 - Finalizar el siguiente juego.
-

Best Case

| Indicador | Valor |
|----------------|----------------|
| Ventas totales | 100.000 |
| Ingresos netos | 1,6 millones € |
| Resultado | Éxito indie |

Anàlisi de riscos

Riesgo tècnico

Problemes possibles

- Rendimiento en el port en consolas
- Bugs
- Limitaciones motor

Riesgo de calendario (Slippage)

És el riesgo más grave.

Ejemplos:

- +6 meses desarrollo
- burn rate 12k €/mes

Impacto:

+21.200 € más de gastos

Muchos estudios indies fracasan aquí.

Risc de mercat

Factors externs

- Lanzamiento simultáneo de una AAA,
- Saturación del gènere,
- Cambios en algoritmo de Steam,
- Poca visibilidad.