

Faeterna



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
1. Posicionamiento del proyecto.....	3
1.1.Puntos fuertes para inversores.....	3
2.Análisis de Mercado.....	3
2.1 Tendencia del mercado indie.....	3
2.2 Competidores Directos.....	4
2.3 Oportunidad de mercado.....	4
3. Tipos de Financiación Recomendados.....	5
4. Ayudas Públicas Recomendadas.....	5
4.1 ENISA.....	5
4.2 Ayudas Red.es – Videojuegos.....	6
4.3 ICEX – Internacionalización.....	6
4.4 Creative Europe MEDIA.....	6
4.5 Ayudas autonómicas (Cataluña).....	7
5. Publishers recomendados.....	7
6. Inversores Privados y Fondos Indie.....	8
7. Crowdfunding.....	9

1. Posicionamiento del proyecto

- Género principal: Metroidvania.
- Género secundario: Gestión y automatización.
- Público objetivo:
 - Fans de Hollow Knight, Ori, Ender Lilies, Nine Souls.
 - Jugadores de progresión y automatización.
 - Comunidad indie PC Steam.
- Plataforma inicial: PC (Steam).
- Escalabilidad futura: Nintendo Switch, PlayStation, Xbox.

1.1 Puntos fuertes para inversores

- Género con fuerte demanda constante en Steam.
- Producción relativamente eficiente gracias al estilo 2D.
- Dirección artística clara.
- Lore fácilmente expandible.
- Buen potencial de comunidad y marketing visual.
- Godot reduce costes de licencia.
- Posibilidad de vertical slice atractivo con pocos recursos.

2. Análisis de Mercado

2.1 Tendencia del mercado indie

El mercado indie continúa creciendo especialmente en:

- Metroidvanias.
- Roguelites.
- Juegos de automatización.
- Juegos con identidad artística fuerte.
- Experiencias de duración media (10-25h).

Los metroidvania siguen siendo uno de los géneros más sólidos en Steam porque:

- Tienen gran comunidad.
- Son streamables.
- Funcionan muy bien en wishlist.
- Mantienen ventas largas en el tiempo.
- Escalan fácilmente a consolas.

2.2 Competidores Directos

Juego	Similaridad	Diferenciador de Faeterna
Hollow Knight	Exploración + combate	Automatización y economía
Ori	Plataformero fluido	Gestión de recursos
Nine Sols	Mitología y combate	Construcción/automatización
Cult of the Lamb	Gestión de asentamiento	Metroidvania profundo
Factorio	Automatización	Exploración narrativa
Indivisible	Estética y narrativa	Sistemas de progresión económica

2.3 Oportunidad de mercado

Actualmente existe una oportunidad interesante para juegos indie híbridos que mezclen géneros de forma coherente.

La propuesta de valor de Faeterna es:

“Un metroidvania donde la exploración alimenta un sistema de automatización y progreso del mundo.”

Este concepto es fácil de comunicar en marketing y diferenciación.

3. Tipos de Financiación Recomendados

Estrategia recomendada

NO depender de una única fuente.

La mejor opción es:

FASE 1: Bootstrapping + ayudas públicas.

FASE 2: Vertical Slice.

FASE 3: Publisher o inversión privada.

FASE 4: Crowdfunding + comunidad.

4. Ayudas Públicas Recomendadas (España y Europa)

4.1 ENISA

Tipo:

- Préstamo participativo.

Ventajas:

- No exige aval personal fuerte.
- Compatible con inversión privada.

- Bueno para ampliar equipo.

Rango típico: 25.000€ – 300.000€.

Ideal para:

- Producción.
- Contratación.
- Marketing inicial.

4.2 Ayudas Red.es – Videojuegos

España mantiene programas de impulso al sector del videojuego centrados en:

- Desarrollo.
- Comercialización.
- Internacionalización.

Muy adecuados para:

- Estudios pequeños.
- Proyectos innovadores.
- Juegos exportables.

4.3 ICEX – Internacionalización

Muy útil para:

- Gamescom.
- GDC.
- Tokyo Game Show.
- Eventos internacionales.

Ayuda especialmente a:

- Networking.
- Visibilidad.
- Contacto con publishers.

4.4 Creative Europe MEDIA

Programa europeo muy importante para videojuegos narrativos e innovadores.

Factores positivos:

- Narrativa fuerte.
- Identidad cultural.
- Estética diferenciada.
- Potencial internacional.

4.5 Ayudas autonómicas (Cataluña)

Cataluña tiene múltiples líneas relacionadas con:

- Industrias culturales.
- Innovación digital.
- Emprendimiento creativo.
- Internacionalización.

Importante revisar:

- ICEC.
- ACCIÓ.
- Generalitat de Catalunya.

5. Publishers recomendados

Perfil ideal para Faeterna

Publisher especializado en:

- Indie premium.
- Metroidvania.
- Juegos artísticos.
- Producciones AA pequeñas.

Publishers prioritarios

Team17: Muy interesados en indies con identidad fuerte.

Devolver Digital: Encaja si el gameplay logra una personalidad muy marcada.

Humble Games: Buena opción para juegos artísticos.

Raw Fury: Interesados en experiencias narrativas y diferenciadas.

tinyBuild: Muy buenos en marketing indie.

Fellow Traveller: Muy orientados a narrativa y originalidad.

Kepler Interactive: Interesados en proyectos indie premium con identidad.

Kowloon Nights: Fondo de financiación para videojuegos indie.

Especialmente interesante porque:

- Mantienen IP del estudio.
- Financiación flexible.
- Modelo creator-first.

6. Inversores Privados y Fondos Indie

Opciones interesantes

Hiro Capital: Especializados en gaming.

Makers Fund: Uno de los fondos gaming más conocidos.

Behold Ventures: Muy centrados en estudios pequeños.

GEM Capital: Gaming + entretenimiento.

Transcend Fund: Apoyo a estudios indie.

Recomendación

NO buscar VC tradicional inicialmente.

Mejor:

- Publisher.
- Fondo gaming especializado.
- Ayudas públicas.
- Comunidad.

7. Crowdfunding

Kickstarter puede funcionar MUY bien

Faeterna tiene varios elementos favorables:

- Arte atractivo.
- Lore fuerte.
- Gameplay fácil de mostrar.
- Género con comunidad.
- Potencial viral visual.

Pero solo si:

- Existe demo.
- Hay comunidad.
- Hay Steam Page.
- Hay wishlists.
- Hay trailer profesional.

Objetivo recomendado Kickstarter

Entre:

- 30.000€ – 80.000€.

Usarlo principalmente para:

- Marketing.
- QA.
- Música.
- Consolas.
- Pulido.

NO para financiar el juego completo.