



¿Cómo evalúan juegos los publishers?

Las 4 patas de la mesa de evaluación.

- Eduardo Aparicio

Eduardo Aparicio





La Mesa

- 1) Juego
- 2) Mercado
- 3) Equipo
- 4) Dinero



El Juego

Un buen juego no es suficiente.



El Juego: Ganchos

Gancho: algo que sorprende y crea interés



El Juego: Gancho

Gancho 1: Género

- Fallout 3: FPS + RPG
- Superhot: FPS + Puzzles
- Crypt of the Necrodancer: Roguelike + Ritmo/Música



El Juego: Gancho

Gancho 2: El Escenario

- GRIS: dolor emocional
- Hellblade: esquizofrenia



El Juego: Gancho

Gancho 3: nicho desatendido

- A Hat in Time: plataformas 3D
- Temtem: Pokemon para hardcores



El Mercado: Comps

“Comps” y su éxito y tendencia



El Mercado: Zeitgeist

El espíritu del momento.

- Tendencias en entretenimiento
- Temas sociales importantes



El Mercado: Oportunidades

- Nuevas tecnologías
 - Streaming
 - NFTs
- Nuevos modelos de negocio
 - Suscripciones



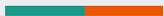
El Dinero: Riesgo

- Potencial versus comps
- Gastos adicionales necesarios
 - Loc, QA, ports
- Acuerdo equilibrado
 - Rev share
 - Recoup



Otros Aspectos

1. Interés pre-existente
2. IP o estudio con audiencia
3. Portfolio
4. Y más...



¡Gracias!

Eduardo Aparicio

eduardo@prismatika.games

[@BrainDeadEdd](#)