

REBORN GAMES

1. INTRODUCCIÓN

REBORN GAMES es una productora de videojuegos dedicada a revivir títulos clásicos de los años 80 y 90, centrada en aquellos con finales abiertos, incompletos o que nunca llegaron a tener un cierre definitivo.

2. PROBLEMAS A RESOLVER

- Muchos videojuegos clásicos quedaron incompletos debido a varios motivos (limitaciones tecnológicas, narrativas de la época, necesidad de producir novedades constantemente, etc etc etc).
 - El mercado actual carece de un enfoque específico en revivir y renovar clásicos de manera auténtica y respetuosa.
-

3. SOLUCIÓN

- **Remakes con propósito:** sin o con poca modernización gráfica respetando su esencia original.
 - **Historias extendidas:** creación de finales, expansiones narrativas y mejoras en la construcción de mundos.
 - **Plataforma nostálgica:** una experiencia diseñada para jugadores veteranos y nuevos.
-

4. MERCADO MUNDIAL DE VIDEOJUGADORES

- [Según Statista](#), el mercado mundial de videojuegos alcanzó en **2023** un valor de **249.600 millones de dólares** y se proyecta un crecimiento anual del **8.94%** entre **2023** y **2027**.
- **Cantidad de jugadores:** Se estima que hay más de **3.000 millones de videojugadores en todo el mundo**, representando casi el **40%** de la población global.
- **Distribución por región:**
 - Asia-Pacífico:** 55% (mayor mercado global)
 - Norteamérica:** 15%

Europa: 20%

Latinoamérica y otros: 10%

- **Estados Unidos como mercado clave:** [En 2023, Estados Unidos contó con 214 millones de jugadores](#). Los ingresos de la industria de videojuegos en este país ascendieron a **57.200 millones de dólares**, colocándolo como el segundo mercado más grande del mundo después de Asia-Pacífico.
 - **Distribución por edad y perfil de jugadores en EE.UU.**
 - Menores de 18 años:** 20%
 - 18-34 años:** 26%
 - 35-54 años:** 24% (el grupo mayoritario y objetivo principal)
 - 55-64 años:** 9%
 - 65 años o más:** 11%
-

5. ESTRATEGIA DE MERCADO

- **Análisis de audiencia:** foco en gamers nostálgicos de 35-54 años y nuevas generaciones interesadas en retro gaming.
 - **Campañas en redes sociales:** creación de comunidad a través de plataformas como IG, Discord y YouTube.
 - **Colaboraciones:** Trabajo con influencers y creadores de contenido especializados en gaming retro.
-

6. MODELO DE NEGOCIO

- **Venta indirecta:** juego disponible de manera gratuita en la web. Se cobrará solamente a través de donación / suscripción. Luego, analizar plataformas digitales como Steam, Epic Games Store y consolas.
 - **Ediciones de colección:** Lanzamientos físicos con artículos exclusivos.
-

7. EQUIPO

- **Programador / desarrollador**
- **Narrador / diseñador de juego**

- **Diseñador gráfico / especialista en marketing**
-

8. PROYECCIONES Y METAS

- **Corto Plazo (6-12 meses):** Desarrollo y lanzamiento del MVP.
- **Mediano Plazo (1-2 años):** Expansión del catálogo con 3-5 juegos adicionales.
- **Largo Plazo (3-5 años):** Consolidarnos como la referencia número uno en remakes y secuelas de videojuegos clásicos.