

# ESTRUCTURAS DE COSTES

- **Costes fijos:**

El coste de salida del juego será de 39,99 lo que hará causar un impacto en el mercado porque todos los juegos que salen nuevos suelen costar más de 60 euros.

- **Costes variables:**

El coste del juego bajará 10 euros luego de haber salido, esto se realizará al mes, para conseguir más número de ventas.

- **Economías de escala:**

En vez de bajar los precios del juego, se bajarán los precios de la tienda de dentro del juego es decir cuando haya mucha producción, para no perder dinero con las ventas del juego, se harán descuentos en la tienda del juego ya sea en objetos para personalizar al jugador o en bonus.

- **Economías de amplitud:**

Cuando se haya recuperado los ingresos se podrá valorar la producción de otro juego del mismo tipo y/o la segunda parte de este.



# CONCLUSIONES

La **idea principal** de LES GORILES es atraer todo tipo de público relacionados con el baloncesto, la idea surgió de la falta de creatividad en la competencia de videojuegos de baloncesto. Esta se ha desarrollado a lo largo de los años por LES GORILES una compañía con la máxima ilusión y confianza depositada en este proyecto.

**LES GORILES** va a innovar en la jugabilidad de un videojuego de baloncesto como nunca antes lo habíamos visto, contaremos con un nuevo sistema de jugabilidad, gráficos gracias a la asociación con ubisoft y una red principal red de servidores en todo el mundo especialmente en continente europeo donde nuestro público se alegrará de estas innovaciones.

Nuestro **público** será de todas las edades, por lo que toda la gente que esté dispuesta a obtener el videojuego tendrá el acceso sin ningún tipo de problema pagando el precio propuesto por la compañía LES GORILES.

Para este proyecto hemos contado con diferentes compañías especializadas en el sector de los videojuegos. Nuestra principal alianza ha sido con **EA SPORTS, SONY y UBISOFT**. **EA SPORTS** se encarga tanto de la distribución como de la creación de los servidores en europa y américa. La expansión que obtendremos gracias a estas compañías será beneficiosa para ambas partes.

Nuestra **f fuente de ingreso** se dividirá en varias partes.

- **Pago único del videojuego.**
- **Pago recurrente del videojuego.**
- **Marcas y diferentes sponsors.**
- **Publicidad de los equipos de las diferentes ligas.**
- **Pago anual de los derechos por diversas apariciones en el videojuego.**

Nuestros **canales** serán indirectos ya que hemos decido esta responsabilidad al grupo y compañía de EA SPORTS. Cediendo la distribución y el alcance de ventas que tendremos en europa, américa y el resto del mundo.

Contaremos con los servicios de :

- **Autoservicio.**



- **Asistencia personal.**
- **Comunidad NBA L21G.**

Esta última será nuestro principal foco en el videojuego, ya que a través de esta plataforma podremos interactuar con nuestro público a través de diferentes modalidades con las que podamos disfrutar.

**El juego** contará con actualizaciones y parches todos las semanas para garantizar una mejora constante del juegos, contará con una asistencia para problemas de los usuarios 24 horas al día los 7 días de la semana.

