

Estudo de Monetização

Jogo

Inicialmente, o jogo irá ser lançado para o mercado com um preço reduzido (estima-se cerca de 0.99€). Contudo, caso exista uma grande adesão a parcerias por produtores locais, o jogo poderá chegar a ser gratuito, com a adição de conteúdo adicional, ou DLCs, a ser paga pelos utilizadores interessados. Parte do revenue do jogo irá vir de publicidade, e da percentagem dos packs e produtos locais vendidos, através de microtransações. Relativamente à monetização do jogo, e no que toca ao recurso a publicidade a terceiros, irão ser implementados diversos formatos das mesmas. Destes formatos, destacam-se o uso de publicidade em vídeo, com oferta de *in-game currency*, possibilidade de microtransações para efetuar um *refill* nas tentativas de resolução de puzzle, e da vida da personagem, implementação de promoções sazonais aos packs de microtransações, e, por fim, criação de ítems de customização das personagens, e implementação de packs de microtransações para desbloquear estes mesmos ítems. Abaixo, segue-se uma lista das microtransações relativas à promoção de produtos locais. Cada um destes packs, com base, claro, no seu valor, irá desbloquear, por exemplo, um diverso número de níveis/capítulos em jogo.

- Microtransações Produtos Nacionais;
 - 3€ -
 - Compota / Vinagre de cereja
 - 5€ -
 - Alheira / mel / produtos micológicos / chás / azeite / caneca Bô / queijos
 - 10€ -
 - Salpicão de cereja / chouriça / bloco de notas + caneta Bô / chapéu Bô
 - 15€ -
 - T-shirt Bô / doces conventuais de amêndoa / refeição tradicional em restaurante x
 - 25€ -
 - Packs louça Município / pack enchidos / 1 noite Ovimar
 - 50€ -
 - 1 noite Turismo Rural / refeição Hotel e Spa/ Pack Sazonal /
 - 100€ -
 - 1 noite Hotel e Spa
 - 125€ -
 - 1 noite x + refeição x + atividade x

Plataforma

Semelhante ao que acontecerá em jogo, a plataforma turística irá obter o seu *revenue* através de publicidade a terceiros, e da venda de produtos locais, e packs dos mesmos. Esta plataforma será, claro, direcionada ao e-commerce, pelo que não há necessidade de utilizar a grande maioria dos métodos utilizados em jogo, para criar este *revenue*. Mesmo assim, ir-se-á recorrer a banners publicitários, e a *click-counters* de modo a angariar *revenue extra* daquela angariada através da venda de produtos locais, e da parceria entre os produtores dos mesmos.

Esquemas de Marketing

Jogo

- Teaser;
- Protótipo jogável (criar um evento onde um número seletivo de pessoas poderá testar o jogo na sua fase inicial);
- Ad banner;
- Evento de realidade aumentada, com oferta de código promocional para o jogo (este código pode ser desconto para o preço base do jogo, ou código de oferta de um pack de microtransações);
- Páginas Social Media;

Plataforma

- Ad banners;
- Social Media Ads;
- Páginas Social Media;
- Publicidade site município;
- Divulgação por newsletter;
- Newsletter município;