

KukuiQuest

“NO SE PUEDE AMAR LO QUE NO CONOCEMOS
Y NO SE PUEDE PROTEGER LO QUE NO AMAMOS”



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cuántas veces te has encontrado con una imagen similar a esta?



IDEA

Los videojuegos son un medio interactivo y creemos que es la mejor manera en la que podemos mandar nuestro mensaje.



OBJETIVOS

Concientizar



Informar



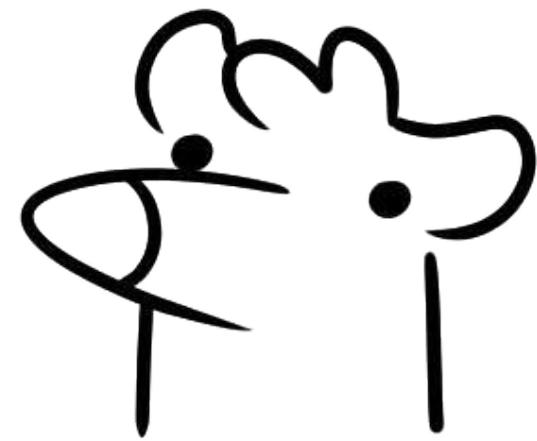
Empatizar



Divertir



Tlacuaches



Diseños



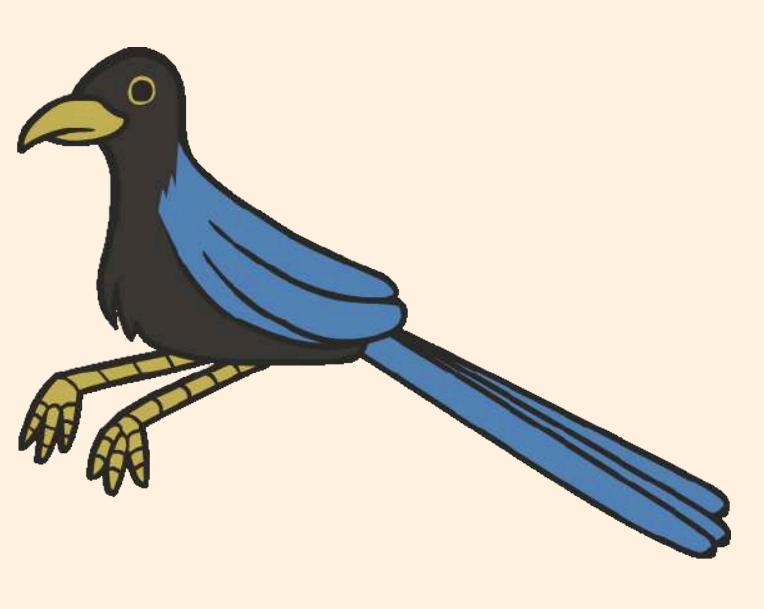
KUKULCÁN



MAMÁ TLACUACHE

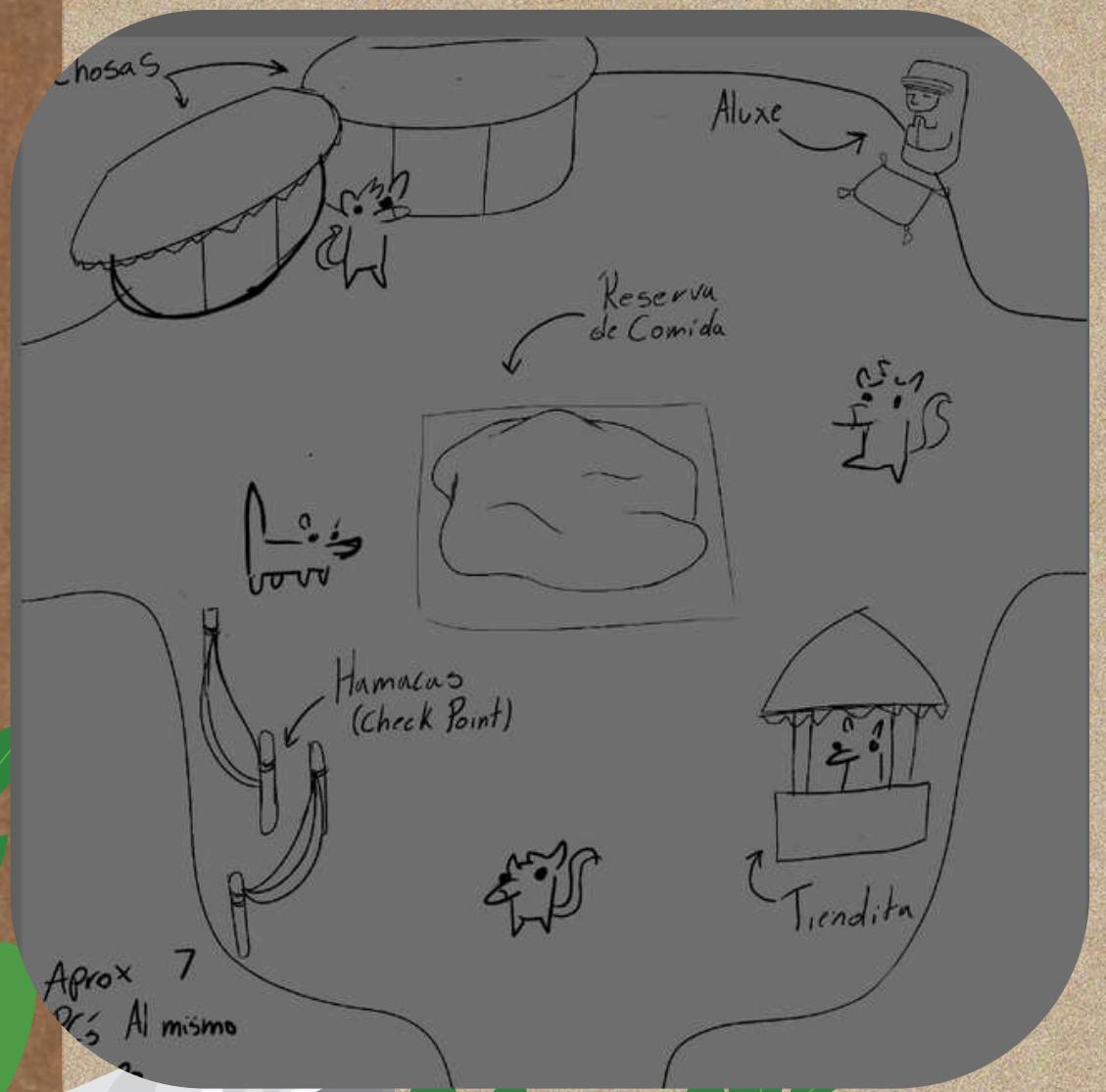


GIORGIO PANZA



CHALA YUCATECA

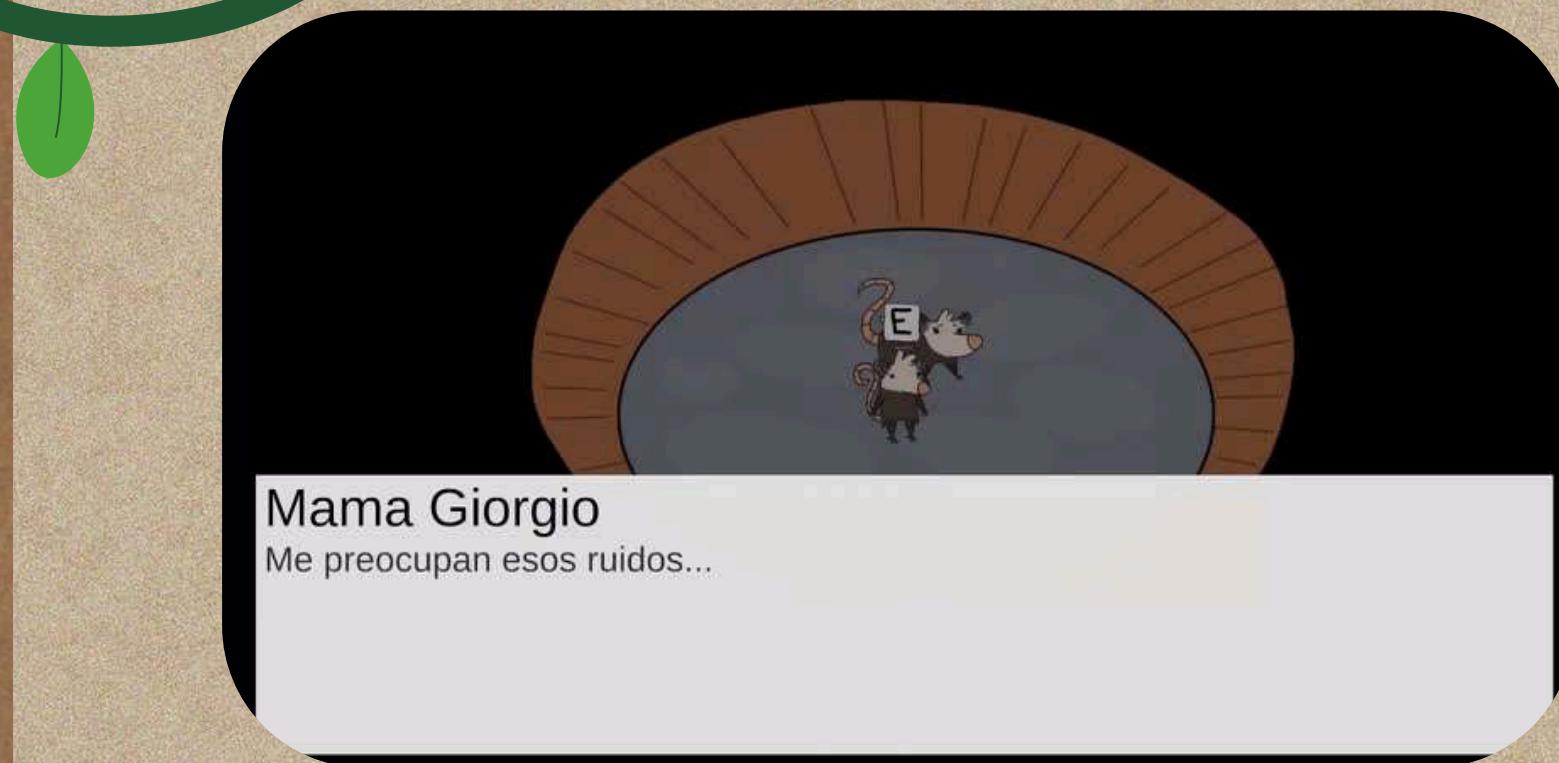
Aldea



Ocelote



INTERACCIONES EN EL JUEGO



COSTOS Y MODELO DE NEGOCIOS

La producción del juego podría tomar 1 o 2 años, dejando el presupuesto final en \$700,000 por año.

El juego se vendería en Steam por \$300, requiriendo un aproximado de 7,000 ventas para recuperar la inversión.



VENTAJAS CORPORATIVAS

En KukulQuest tenemos la visión de poder presentar un juego que mande nuestro mensaje de cuidado animal de una manera entretenida, que denote pasión y amor por nuestra obra y los animales representados en esta.





Muchas Kukulgracias

“CONÓCELOS PARA PROTEGERLOS”

