

Sixth Vowel es el primer publisher y, a su vez, desarrollador independiente de Video Juegos de Latinoamérica, con base en Buenos Aires, Argentina. La empresa apunta a desarrollar, comercializar y distribuir propiedades intelectuales tanto internacionales como latinoamericanas. Contamos con partners estratégicos en todo el mundo y entendemos el potencial y lógica del mercado local y global.

Actualmente estamos desarrollando el video juego más importante realizado hasta la fecha en Argentina llamado "Element: Space", junto a un equipo altamente calificado y experimentado con más de 15 años promedio en la industria.

El proyecto ha incorporado como socios estratégicos a Sarah Stocker y Mark Danks, miembros fundadores de Kodama Studios y dos de los máximos referentes históricos de la industria de video juegos a nivel mundial, con 20 años de experiencia en empresas líderes de la industria en áreas clave de producción y tecnología.

Hasta la fecha, Sixth Vowel ha logrado importantes hitos que son muestra del fuerte interés que tienen tanto inversores como distribuidores internacionales, como también organismos públicos y privados Algunos de ellos son:

- Cartas de intención de distribución y comercialización de "Element: Space" por parte de importantes Publishers a nivel mundial (*Ver abajo*).
- Aprobación de subsidios (FONSOFT y FONTAR) y selección como "caso de éxito" por parte del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Nación (Mincyt).
- Tramitación de Sello de interés cultural por parte del Ministerio de Cultura de la Nación.



"...We see in the team and their idea of business a potential that we have not seen previously in similar studios."

Sarah W. Stocker & Mark Danks,
founders Kodama Studios



"...We're very excited about the potential of Element Space and hope to see it on Xbox One and Windows 10 soon!"

Nate Ahearn
Xbox Content Panner – Third Party Games at



"...our wish is to collaborate with Sixth Vowel by taking on the role of Publisher..."

Anton Ravin



"...collaborate with Sixth Vowel ...acting as advisors during any stage of production that might aid..."

Aiman Seksembaeva,



GAMES IN FLAMES

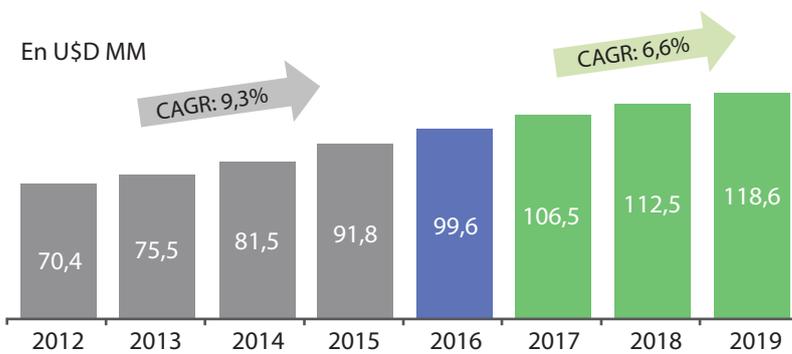
"..This is a letter of recommendation, expressing my interest and that of GAMES in FLAMES in being a part of Sixth Vowel project...!"

Achim Kaspers
General Management

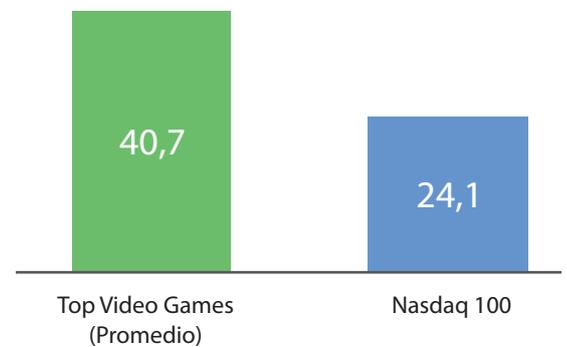
Atractivo de la Industria

La industria de Video Juegos registró en 2016 una facturación de 100 mil millones de dólares, creciendo a tasas del 9% anual entre 2012 y 2015, muy por encima del promedio de la economía mundial (4,5%), con proyecciones a que esta tendencia se mantenga en los próximos años. Cuenta además con el aval de los mercados, teniendo en cuenta que El P/E promedio de las Compañías de Video Game Top es casi un 70% más alto que el del NASDAQ 100 (al 31 Octubre de 2016).

INGRESOS DEL MERCADO DE VIDEOJUEGOS



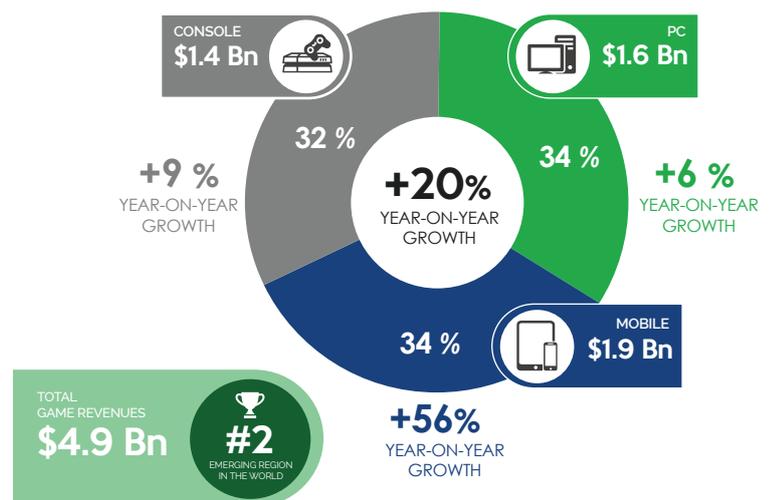
P/E RATIOS CÍAS. DE VIDEOJUEGO TOP 10 VS NASDAQ



Ventaja Estratégica como Publisher

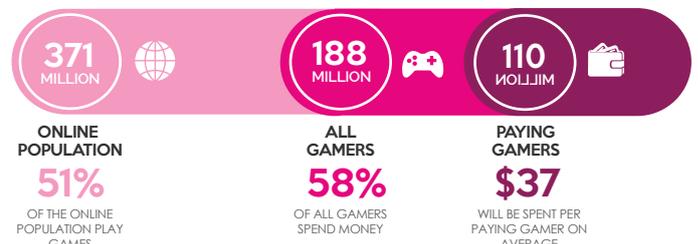
Latinoamérica representa el 4% del mercado global y es el segundo mercado con mayor crecimiento y potencial de la industria (ver gráfico). El mercado latinoamericano carece de un Publisher con fuerte foco regional que entienda la lógica y comportamiento de developers y consumidores Latinos. En este sentido vemos que existe una oportunidad única de capitalizar este crecimiento y cambio profundo que vive la región, posicionándonos como un nexo comercial entre Latinoamérica y el mundo.

LATIN AMERICAN GAMES MARKET



Key Factors

- Mayor penetración de Internet.
- Mayor transacción digital (Payment).
- Mayor Pay to Play Users.
- Mayor interés global en la región.
- Mayor cantidad de videojuegos Latinos.

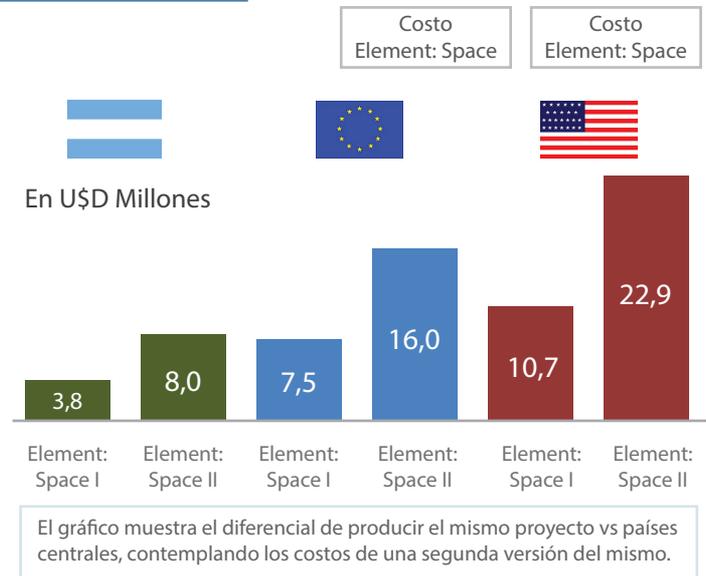


Ventaja Estratégica como Developer

Los costos de desarrollo en Argentina son significativamente menores que el resto del hemisferio occidental.

El salario promedio de la industria en Argentina es alrededor de un 70% más bajo que en EE.UU, un 65% que en Canadá y un 50% que en Europa.

En un sector donde el 80% de los costos de producción son salarios, constituye una ventaja económica incuestionable.



Mark Danks & Sarah Stocker BIO

A lo largo de más de 18 años en la industria de los juegos, Mark Danks y Sarah W. Stocker han dirigido estudios de videojuegos y equipos de desarrollo para grandes publishers y desarrolladores independientes en Estados Unidos y Europa, incluyendo **Sony Computer Entertainment, Electronic Arts, Stormfront Studios y Glu Móvil**. Sus créditos incluyen docenas de juegos de varios géneros y plataformas, incluyendo **Señor de los Anillos: Las Dos Torres, Singstar y El Padrino**. La trayectoria de Mark incluye liderar el departamento de tecnología central en Electronic Arts y encargarse de dar soporte a los desarrolladores 3rd party de la PS3 en Sony Entertainment. La experiencia de Sarah incluye la producción de varios títulos independientes ganadores de premios, la creación de estándares de mejores prácticas de producción para estudios de juegos independientes, además de la publicación de juegos internos y externos para Sony Playstation's Worldwide Studios. Juntos, Sarah y Mark fueron miembros fundadores del equipo de Incubación de América Latina de Playstation, que trabaja para identificar e incubar equipos de desarrollo de juegos líderes en mercados emergentes de Latinoamérica.

Sarah y Mark co-fundaron Kodama Studios en 2011, creando innovaciones que incluyen **Biophilia App Suite** de **Bjork**, la cual se convirtió en la primera aplicación descargable que se incorporó a la colección permanente del Museo de Arte Moderno de Nueva York y **My Robot Nation**. En 2014, Mark y Sarah crearon la plataforma de software de esquí **SkiLynx**, que incluye tanto la aplicación de esquí top mobile, como la plataforma con licencia de centros turísticos icónicos como Aspen and Squaw Valley | Alpine Meadows. Kodama Studios ha trabajado en toda Latinoamérica desde 2011 para consultar y desarrollar lo mejor de la comunidad de desarrollo de video juegos en Latinoamérica, incluyendo Bamtang Studios en Perú, FairPlay Labs en Costa Rica y QB9 en Argentina, cada uno de los cuales ha publicado juegos en los principales mercados. Mark y Sarah aprovechan sus décadas de experiencia combinadas en desarrollo de juegos, arquitectura y publicación para ayudar a los equipos en mercados emergentes a estructurar, refinar y completar sus juegos, empleando las mejores prácticas de los principales estudios de juegos en Estados Unidos.