# Pitch del producto estimador ventas videojuegos.

Cada año se publican más de 10.000 videojuegos independientes, pero la mayoría no recupera ni el coste de desarrollo. Muchos pequeños creadores fracasan no por falta de talento, sino por no saber si su idea va a vender. Nosotros resolvemos esa incertidumbre.

Hemos desarrollado una interfaz predictiva que estima el potencial de ventas de un videojuego antes de programarlo. Solo hay que introducir parámetros como género, estética y plataforma, y el sistema predice el éxito comercial con un 70% de acierto, basado en datos reales de lanzamientos anteriores. Ya hemos probado el MVP con 15 prototipos de juegos, y los resultados coinciden con las cifras de mercado en 7 de cada 10 casos.

A diferencia de herramientas cerradas de grandes estudios, la nuestra está pensada para el desarrollador independiente. Empezamos con estudios pequeños, pero la visión es integrarlo en plataformas como Unity o Steam como asistente de validación previa. Nuestro objetivo: que nadie pierda años de trabajo sin saber si su juego tiene futuro.

## Versión de 2 minutos

**Bloque 1: Hook + Problema (30 segundos)**  
Imagínate pasar dos años creando un videojuego... y que nadie lo compre.  
Eso les pasa cada día a miles de desarrolladores independientes.  
No por falta de talento, sino por no saber si su idea tiene mercado.  
Estoy dispuesto a cambiar eso.

**Bloque 2: Solución + MVP + Resultados (60 segundos)**  
He creado una herramienta que predice el potencial de ventas de un videojuego antes de escribir una sola línea de código.  
El usuario introduce información como el género, duración, plataforma objetivo y referencias similares.  
Y el sistema, en segundos, ofrece una estimación de ventas, basada en datos reales de títulos previos.  
En 7 de cada 10 casos, las predicciones coincidieron con el rendimiento comercial posterior.  
La interfaz es intuitiva, no requiere conocimientos técnicos, y permite iterar una idea de forma ágil antes de invertir tiempo y dinero.

**Bloque 3: Visión + Diferenciación + Cierre (30 segundos)**  
A diferencia de los paneles internos que usan grandes estudios, nosotros democratizamos el acceso a este tipo de análisis.  
Empezamos por ayudar a pequeños desarrolladores a validar sus ideas.  
Pero la visión es integrarnos en herramientas como Unity, Godot o incluso Steam, para que esta validación sea parte natural del proceso creativo.  
Queremos que nadie pierda años de trabajo sin saber si su juego tiene futuro.  
Nuestra meta: que cada creador independiente pueda tomar decisiones informadas desde el primer día.