
Darkness Unseen

Presentació Comercial

Índex

02

Portada	01
Index	02
Definició del Projecte	03
Estudi del Mercat	04
Model de Negoci (Canvas)	05
Estudi Financer	06
Anàlisi Estratègic (DAFO)	07

Definició del Projecte

Concepte:

- Joc: Survival horror 2D amb:
 - Cooperatiu online/local (1-4 jugadors)
 - Generació procedural de mapes
 - IA reactiva al micròfon
- Plataforma:
 - Creació/descàrrega de mods amb sistema de valoracions

Objectius Comercials:

- Vendes: 5.000 descàrregues (Any 1)
- Comunitat: 100+ mods generats

Estudi de Mercat

04

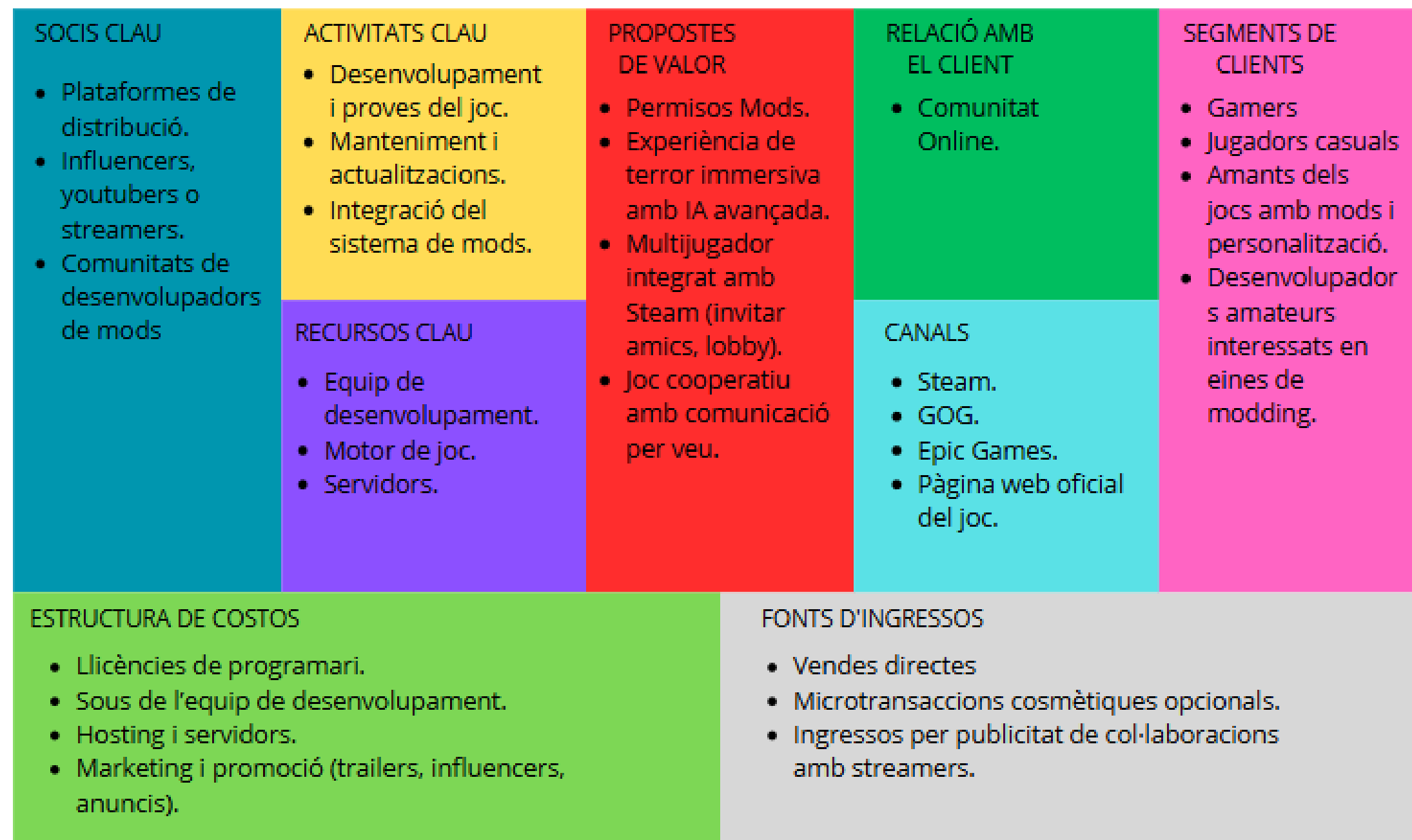
Dades Clau del Sector

- Mida del mercat de videojocs indie de terror: 2.100 milions d'euros (en creixement sostingut anual del 8-10%).
- Percentatge de jugadors que utilitzen mods: 68%, especialment en jocs amb comunitat activa i eines oficials de modding.

Competència Directa

- Lethal Company: Èxit rotund entre streamers, joc cooperatiu amb ambientació claustrofòbica.
- REPO: Títol indie amb mecàniques similars de supervivència i equip.

Model de Negoci



Estudi Financier

06

Costos estimats (1 any):

- Sous equip (2-5 persones): 20.000 – 25.000 €
- Servidors i programari: 2.000 – 4.000 €
- Màrqueting bàsic: 1.000 – 2.000 €
- Total: 30.000– 40.000 €

Preu joc: 4,99 €

Guany net per còpia: ~3,50 €

Previsió vendes (any 1):

- Escenari conservador (5.000 descàrregues): 17.500 €
- Objectiu base (10.000): 35.000 €
- Punt d'equilibri: 10.000 – 15.500 descàrregues

DAFO

07

