Darkness Unseen

Presentació Comercial

Índex

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



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

SOCIS CLAU

- Plataformes de distribució.
- Influencers, youtubers o streamers.
- Comunitats de desenvolupadors de mods

ACTIVITATS CLAU

- Desenvolupament i proves del joc.
- Manteniment i actualitzacions.
- Integració del sistema de mods.

RECURSOS CLAU

- Equip de desenvolupament.
- Motor de joc.Servidors.

PROPOSTES DE VALOR

- · Permisos Mods.
- Experiència de terror immersiva amb IA avançada.
- Multijugador integrat amb Steam (invitar amics, lobby).
- Joc cooperatiu amb comunicació per veu.

RELACIÓ AMB EL CLIENT

Comunitat
Online.

CANALS

- Steam.
- · GOG.
- Epic Games.
- Pàgina web oficial del joc.

SEGMENTS DE CLIENTS

- Gamers
- Jugadors casuals
- Amants dels jocs amb mods i personalització.
- Desenvolupador s amateurs interessats en eines de modding.

ESTRUCTURA DE COSTOS

- Llicències de programari.
- · Sous de l'equip de desenvolupament.
- · Hosting i servidors.
- Marketing i promoció (trailers, influencers, anuncis).

FONTS D'INGRESSOS

- Vendes directes
- · Microtransaccions cosmètiques opcionals.
- Ingressos per publicitat de col·laboracions amb streamers.



Estudi Financier



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



