

---

# Darkness Unseen

**Presentació Comercial**

---

# Índex

02

---

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

# 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: 25.000 unitats (Any 1)
- Comunitat: 3.000+ mods generats

# Estudi de Mercat

04

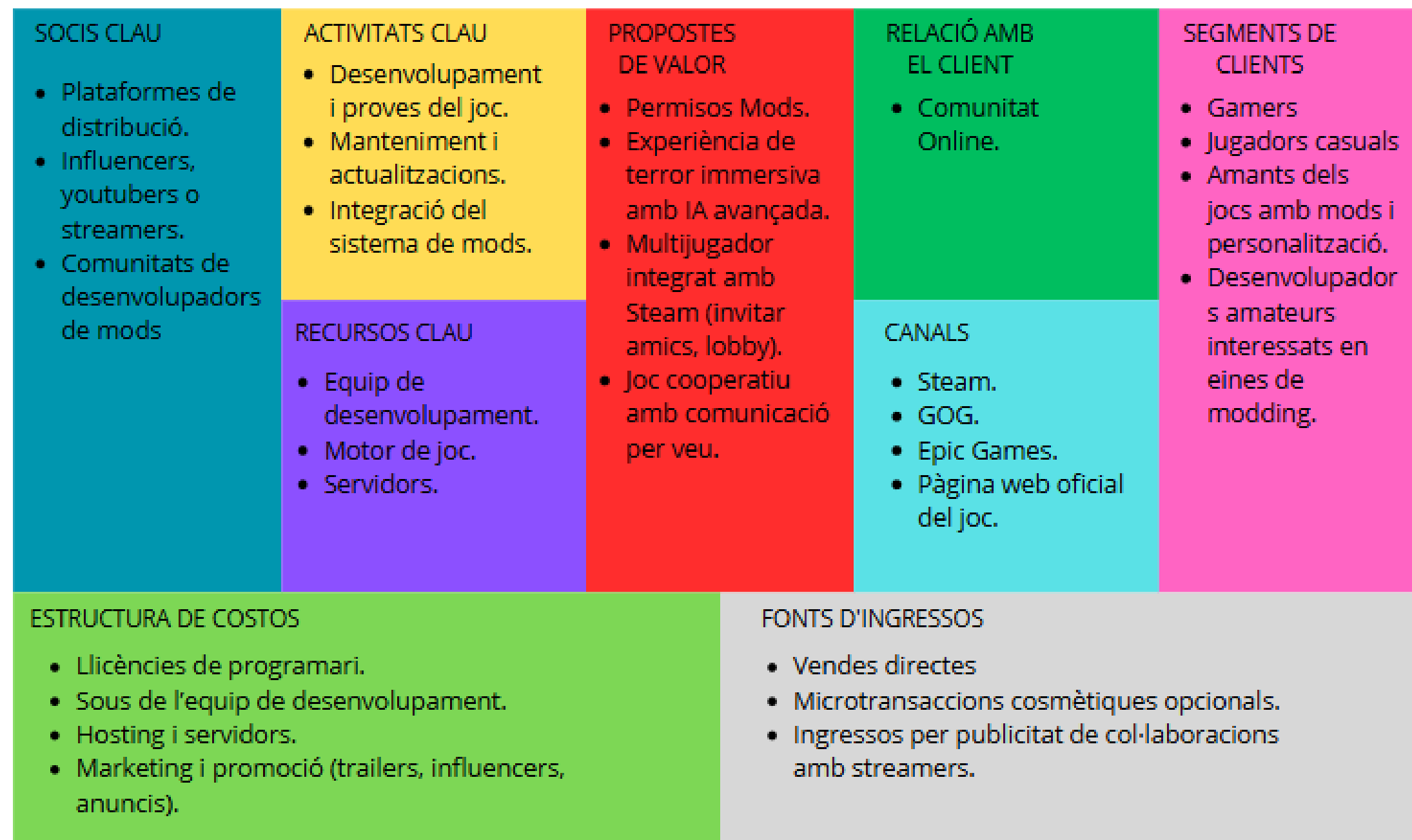
## Dades Clau del Sector

- 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

