
































DAFO: LNofA

Descripció:

Matriu Factors

 Debilitats	 Amenaces
 Manteniment del multijugador difícil	  Molta competència
 Poc coneixement de marca	  Públic exigent
 Desenvolupament lent	  Poca visibilitat a Steam
 Recursos limitats	  Dependència de Steam
 Fortaleses	 Oportunitats
 Estil únic (roguelike soulslike pixel art)	  Col·laborar amb streamers
 Direcció artística atractiva	  Creix el mercat indie
 Single i multijugador	  Llançar expansions
 Present a Steam	  Crear comunitat pròpia
 Equip petit i àgil	  Obrir-lo a altres idiomes

Matriu Estratègies



Estratègia Adaptativa

— Posicionament a Steam

Utilitzar la presència a Steam per crear contingut diferencial que augmenti la visibilitat a la plataforma


Debilitats



Oportunitats

 Recursos limitats


Estratègia Adaptativa

— Agilitat Reactiva



Fer servir l'agilitat de l'equip petit per adaptar-se ràpidament a les demandes del públic exigent


Debilitats



Oportunitats

 Recursos limitats

  Crear comunitat pròpia

 Desenvolupament lent


Estratègia Adaptativa

— Diferenciació Visual Competitiva

Aprofitar l'estil únic i direcció artística atractiva per destacar entre la competència


Debilitats



Oportunitats

 Recursos limitats

 Desenvolupament lent


Estratègia Defensiva


— Marca Visual Distintiva



Maximitzar l'estil únic i atractiu per compensar el poc coneixement de marca


Fortaleses



Amenaces

 Estil únic (roguelike soulslike pixel art)

  Molta competència

  Públic exigent



Estratègia Defensiva

— Qualitat vs. Velocitat

Aprofitar la naturalesa single i multijugador per justificar un ritme de desenvolupament més lent però de qualitat



Fortaleses

Single i multijugador



Amenaces

Poca visibilitat a Steam



Estratègia Defensiva

— Priorització Eficient

Utilitzar l'agilitat de l'equip petit per prioritzar tasques davant els recursos limitats



Fortaleses

Equip petit i àgil



Amenaces



Estratègia Ofensiva

— Expansions Temàtiques

Desenvolupar expansions centrades en elements que reforcin l'estil únic del joc



Fortaleses

Estil únic (roguelike soulslike pixel art)



Oportunitats

Llançar expansions



Estratègia Ofensiva

— Comunitat Activa

Utilitzar la presència a Steam per crear una comunitat pròpia al voltant del joc



Fortaleses



Oportunitats

Crear comunitat pròpia



Estratègia Ofensiva

Captació de Streamers

Crear contingut visual destacable que pugui atraure streamers gràcies a la direcció artística atractiva



Fortaleses

■ ■ ■ Direcció artística atractiva



Oportunitats

■ ■ ■ **E** Creix el mercat indie

■ ■ ■ **S** Col·laborar amb streamers



Estratègia Ofensiva

Internacionalització Progressiva

Aprofitar l'equip petit i àgil per implementar traduccions a altres idiomes de manera progressiva



Fortaleses

■ ■ ■ Equip petit i àgil



Oportunitats

■ ■ ■ **T** Obrir-lo a altres idiomes



Estratègia Supervivència

Optimització de recursos

Establir objectius de desenvolupament realistes que es puguin assolir malgrat els recursos limitats i l'alta competència



Debilitats

■ ■ ■ Desenvolupament lent

■ ■ ■ Recursos limitats



Amenaces

■ ■ ■ **E** Molta competència



Estratègia Supervivència

Optimització del joc

Implementar un full de ruta clar per optimitzar el desenvolupament amb els recursos limitats davant d'un públic exigent



Debilitats

■ ■ ■ Desenvolupament lent

■ ■ ■ Recursos limitats



Amenaces

■ ■ ■ **S** Públic exigent



Estratègia Supervivència

— Optimització multijugador a Steam

Crear un sistema de multijugador simplificado que sigui més fàcil de mantenir per combatre la dependència de Steam



Debilitats



Manteniment del multijugador difícil



Amenaces



L Dependència de Steam

Nivell d'Importància del Factor en el Projecte



Gairebé Irrellevant



Poc Important



Importància Mitjana



Molt Important



Importància Crucial

Categories PESTEL



Polític



Econòmic



Sociocultural



Tecnològic



Ecològic



Legal