

# COMERCIAL TLKOFÁ

IKER DELGADO  
MOISES GARCIA  
POL DIAZ  
EDSON TORRES  
NICOLAS POSADA

# CONTINGUT

- 01 DEFINICIÓ
- 02 OBJECTIU
- 03 CRONOGRAMA
- 04 FUNCIONALITATS CLAU
- 05 COMPARATIVA
- 06 MODEL DE NEGOCI
- 07 SOCIS I RECURSOS CLAU
- 08 PROPOSTES DE VALOR
- 09 SEGMENTS I CANALS
- 10 COSTOS INICIALS I FINANÇAMENT
- 11 COSTOS MENSUALS
- 12 FONTS D'INGRESOS
- 13 PROJECCIÓ I PASSOS SEGÜENTS

# DEFINICIÓ

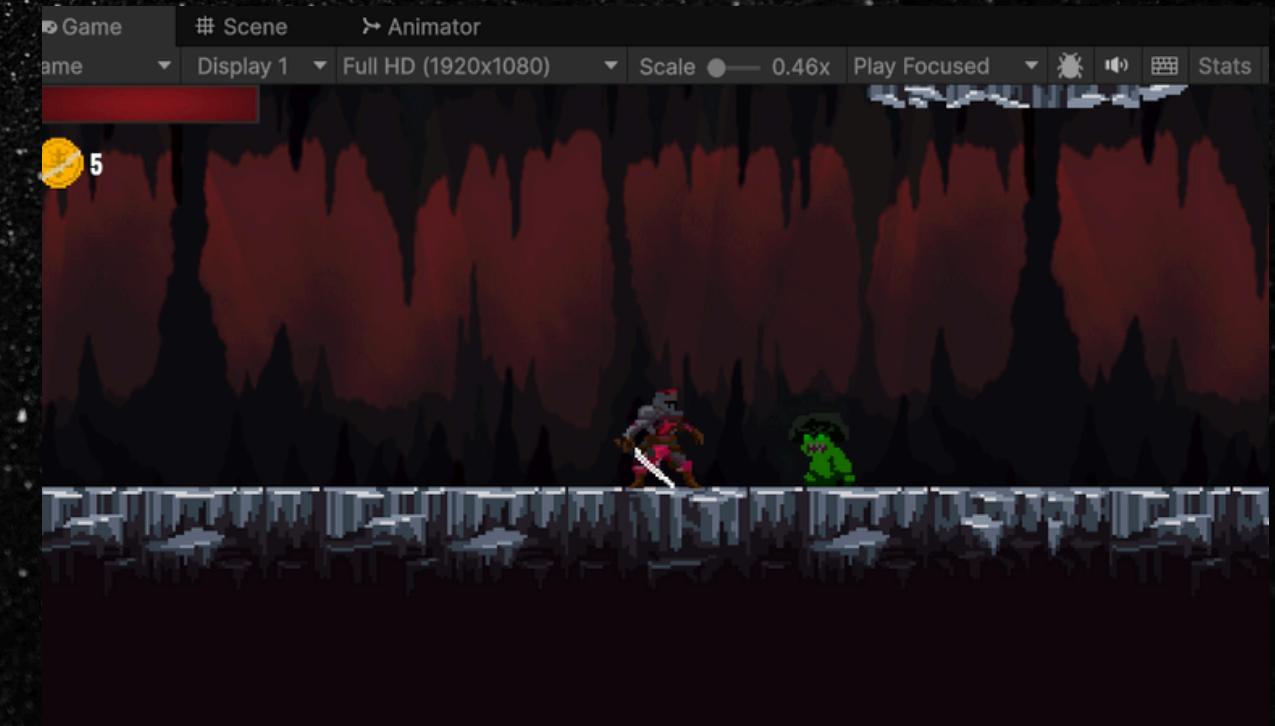
## CONCEPTE

Estudi independent especialitzat en videojocs roguelike amb pixel art



## PROPOSTA

Joc amb estètica única i experiències multijugador innovadores



# OBJECTIUS



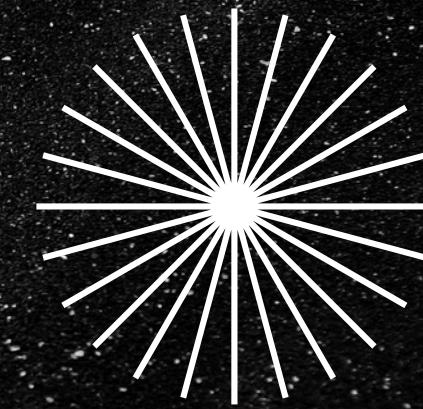
## INVERSIÓ

Lançar títols d'alta qualitat amb estil visual distintiu



## CREACIÓ

Construir comunitat activa al voltant dels nostres jocs



## EXPANSIÓ

Assolir rendibilitat en 24 mesos després del primer llançament

# CRONOGRAMA



## PLANIFICACIÓ

- MVP del projecte
- Parlar amb els inversors

## DESENVOLUPAMENT

- Arquitectura general
- Definició
- Base de dades
- Sistema de pagament
- Sistema de compra
- Sistema de gestió
- Maquinaria

## LLANÇAMENT

- Publicació
- Xarxes socials
- Publicitat
- Promoció streamers

# FUNCIONALITATS CLAU

## PRODUCTE

Mecàniques roguelike innovadores  
Multijugador cooperatiu (2 jugadors)  
Sistema de progressió i desbloquejos  
Habilitats úniques  
Sistema de botiga i canvi de skins



## PLATAFORMA

Servidors multijugadors dedicats  
Integracions amb altres plataformes  
Sistema d'actualitzacions contínues



# COMPARATIVA

TLKOFA

VS

COMPETIDORS

Més varietat de contingut inicial

Enfocament multijugador des de l'inici

Experiència més accessible, millor  
multijugador

Millor estètica, actualitzacions freqüents

Estil únic (roguelike soulslike pixel art)



Més anys en el mercat

Més coneguts

Molta competència

Estil més convencional



# MODEL DE NEGOCI

## # MODELO DE NEGOCIO: LNoFA

StartUP



### SOCIOS CLAVE

- Streamers/influencers
- Plataformas como Steam
- Desarrolladores de herramientas para multijugador



### ACTIVIDADES CLAVE

- Desarrollo de videojuegos indie con estilo "roguelike soluble pixel art".
- Mantenimiento de servidores multijugador.
- Marketing comunitario
- Localización a otros idiomas.



### PROPYUESTAS DE VALOR

- Juegos únicos con dirección artística atractiva y mecánicas innovadoras.
- Experiencias tanto para un jugador como multijugador.

- Expansiones y actualizaciones continuas para fidelizar jugadores.



### RELACIÓN CON EL CLIENTE

- Comunidad activa en redes y Discord.
- Soporte técnico ágil (equipo pequeño permite respuestas rápidas).
- Encuestas y feedback post-lanzamiento.



### SEGMENTOS DE CLIENTES

- Jugadores indie que valoran el arte y la originalidad.
- Streamers que buscan juegos únicos para su audiencia.

- Mercado en crecimiento de roguelikes y pixel art.



### CANALES

- Plataformas digitales (Steam principal, luego otras como itch.io).
- Redes sociales (Twitter, TikTok) y streamers.
- Eventos indie (online o presenciales).



### ESTRUCTURA DE COSTOS

- Desarrollo y arte (recursos limitados, pero estilo único reduce costos de producción masiva).
- Mantenimiento de servidores multijugador (coste alto, pero crucial).
- Marketing orgánico (aprovechar fortalezas como el arte para viralizar).



### FUENTES DE INGRESOS

- Venta de juegos en Steam y otras plataformas.
- Expansiones/DLCs (oportunidad identificada).
- Merchandising (aprovechando dirección artística atractiva).

# SOCIS I RECURSOS CLAU

## SOCIS

Streamers i influencers  
Plataformes de distribució (Steam)  
Desenvolupadors d'eines multijugador



## RECURSOS

Equip petit i àgil  
Eines de desenvolupament (Unity)  
Presència en plataformes digitals



# PROPOSTES DE VALOR

Jocs amb direcció artística distintiva

Mecàniques innovadores per a un jugador i multijugador

Actualitzacions contínues i suport actiu

Comunitat participativa i esoltada



# SEGMENTS I CANALS

## SEGMENTS

Jugadors indie que valoren originalitat

Streamers buscant contingut únic

Mercat creixent de roguelikes



## CANALS

Steam (principal) i altres plataformes digitals

Xarxes socials i streamers

Esdeveniments indie online i presencials



# COSTOS INICIALS I FINANÇAMENT

TOTAL: 59.100€

Constitució i propietat industrial: 3.800€

Equipament i software: 17.000€

Lloguer i condicionament: 9.000€

Equip (sous inicials): 13.000€

Màrqueting inicial: 5.000€

Serveis i altres despeses: 11.300€

RECURSOS PROPIOS:

18.800€

Capital social: 3.000€

Aportacions socis: 15.800€

RECURSOS EXTERNS:

40.300€

Préstecs: 30.300€

Capitalització/Subvencions: 10.000€

# COSTOS MENSUALES

TOTAL: 18100€

Equip (sous): 13.000€

Lloguer: 2.000€

Màrqueting: 1.000€

Serveis professionals: 500€

Subministraments i altres: 1.600€



# FONTS D'INGRESOS

Venda de jocs en plataformes digitals

Expansions i DLCs

Merchandising (aprofitant estètica distintiva)



# PROJECCIÓ I PASSOS SEGÜENTS

## PROJECCIÓ

Break-even estimat: 18-24 mesos

Potencial d'expansió a consoles  
després d'èxit inicial

## PROTERS PASSOS

Completar finançament

Desenvolupar prototip funcional

Iniciar campanya de wishlists a Steam

Establir comunitat inicial

TLKOFA

# GRACIES

TLKOFA.CONTACT@GMAIL.COM