

PROYECTO EMPRESARIAL

POLIS VS CACOS

Análisis de Mercado, Viabilidad y Estrategia de
Producto.

AUTORES

DANIEL RODRÍGUEZ & DIEGO MUÑOZ



1. CONTEXTO Y OPORTUNIDAD

⚠️ EL PROBLEMA

El mercado de juegos de mesa está polarizado y deja fuera a un gran segmento:

Exceso de Azar: Juegos como el Parchís frustran al jugador moderno que busca mérito.

Barrera de Entrada: Juegos como Warhammer son demasiado caros y complejos.

💡 NUESTRA SOLUCIÓN

Polis vs Cacos ocupa el "Océano Azul" intermedio:

"La accesibilidad de una carrera con la profundidad estratégica del ajedrez."

*Validado por la tendencia de juegos "Mid-Weight" en 2024.

2. ANÁLISIS MACROECONÓMICO (2024-2032)

El sector vive un "Renacimiento Analógico" impulsado por la fatiga de pantallas.

VALOR MERCADO (2024)

\$18.9 B

Miles de Millones USD

Fuente: Grand View Research 2024

CRECIMIENTO ANUAL

+13.2%

CAGR (Sostenido)

Fuente: Fortune Business Insights

DOMINIO DE KICKSTARTER

Los juegos de mesa recaudan más dinero que los videojuegos en plataformas de crowdfunding.

\$234M Recaudados en 2023

Fuente: Polygon / ICO Partners

3. SEGMENTACIÓN DE MERCADO

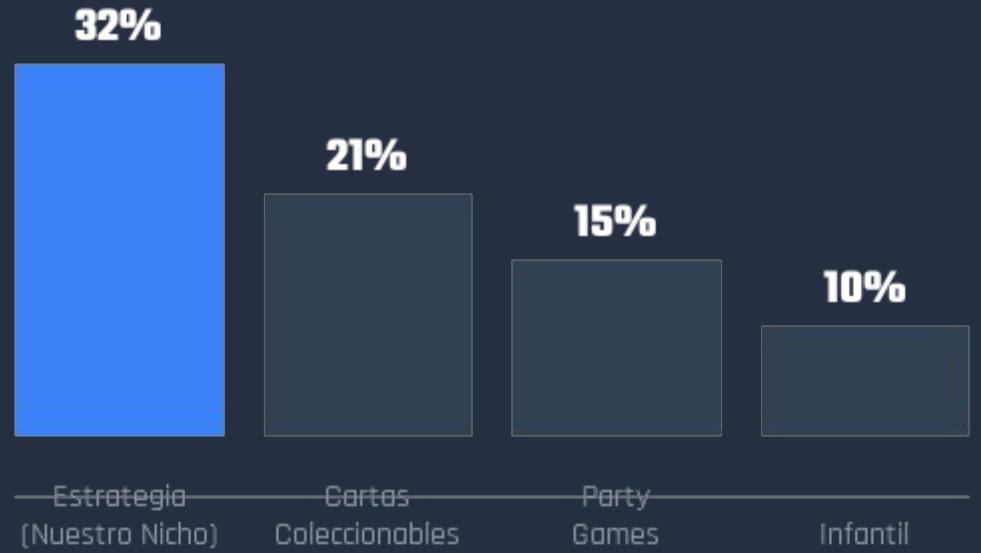
TARGET: "KIDLUTS" (ADULTOS JUGONES)

El **62%** del mercado actual no son niños. Son adultos (18-40 años) con poder adquisitivo que buscan socializar cara a cara.



CUOTA DE MERCADO POR GÉNERO

Los juegos de estrategia son el segmento más lucrativo.



Datos: Statista Market Forecast 2024

4. VIABILIDAD FINANCIERA



PVP OBJETIVO

39,95€

Precio competitivo. Más barato que un videojuego (70€) pero con percepción premium.



COSTES (COGS)

- Manufactura: **6,00€**
 - Envío/Logística: **4,00€**
 - Royalties: **3,00€**
-
- Total: ~13,00€



MARGEN BRUTO

65%

Margen superior a la media del sector gracias a componentes optimizados.

5. EL PRODUCTO: MECÁNICAS



GESTIÓN DE PELOTÓN

El jugador controla 4 unidades simultáneamente. La clave no es correr, es **sacrificar** peones para bloquear al rival.

ASIMETRÍA TOTAL

Polis: Lentos pero bloquean casillas (Control).

Cacos: Rápidos pero frágiles si son capturados (Evasión).

6. ANÁLISIS ESTRATÉGICO (DAFO)

FORTALEZAS

- Mecánica Híbrida Única (USP).
- Costes de producción bajos (mucho cartón, poco plástico).
- Diseño visual "Neon Noir" atractivo en estantería.

DEBILIDADES

- Presupuesto de marketing inicial limitado.
- Dependencia de proveedores externos (China).
- Falta de comunidad previa.

OPORTUNIDADES

- Crecimiento del sector "Kidult" (+12%).
- Venta directa en ferias (InterOcio, Essen).
- Possible expansión digital (App).

AMENAZAS

- Saturación de lanzamientos en Kickstarter.
- Aumento de costes logísticos globales.
- Copia de mecánicas por grandes editoriales.

7. HOJA DE RUTA (ROADMAP)



Q3 2024 **DISEÑO**

- Reglamento Beta
- Testeo Interno
- Branding Neon

Q4 2024 **PROTOTIPO**

- Impresión 3D
- Playtesting Ciego
- Pre-Campaña

Q1 2025 **CROWDFUNDING**

- Kickstarter
- Meta 15k€
- Prensa

Q3 2025 **RETAIL**

- Envíos
- Tiendas Físicas
- Torneos

GRACIAS



POLIS VS CACOS

"Transformando la suerte en estrategia."