

Lethal Run

Presentació Comercial

Videojoc indie de tipus deathrun

Autors:

Izan Del la Cruz Espejo
Marc Rojano González
David Salvador Sosa
Brian Orozco Poyato

¿Què és Lethal Run?

Videojoc desenvolupat amb Unity, inspirat en els modes deathrun Creat per satisfer la demanda d'alternatives indie de qualitat.

¿Què Oferim?

Oferim una experiència molt més accessible, moderna i intuïtiva, pensada per a tot tipus de jugadors, tant nous com veterans.

¿Què Aporta?

Lethal Run vol ser la porta d'entrada ideal al gènere deathrun per a nous usuaris, alhora que manté el repte i l'emoció per als més experimentats.



Objectius del projecte

Objectiu 1

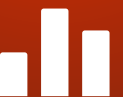
Llançar un videojoc deathrun que combini accés ràpid i controls simples amb una experiència visual i tècnica de qualitat.

Objectiu 2

Desenvolupar una plataforma multijugador estable i eficient que permeti partides públiques i privades, amb un rendiment òptim i mínima latència.

Objectiu 3

Publicar el joc a plataformes digitals com Steam i Itch.io, incloent un sistema de passes de temporada i microtransaccions que no interfereixin amb la jugabilitat. L'objectiu és generar ingressos sostenibles i oferir contingut addicional regularment per mantenir l'interès de la comunitat.



Funcionalitats

Modes de joc deathrun multijugador

Partides en línia dinàmiques amb possibilitat de competir amb amics o jugadors d'arreu del món. Modalitats públiques i privades per adaptar-se a diferents estils de joc.

Integració amb Steam

Sistema d'autenticació, assoliments, gestió d'amics i integració amb el perfil de jugador. Facilita l'accés i la connexió amb la comunitat.

Personalització visual

Amplia varietat d'elements visuals desbloquejables per permetre als jugadors expressar la seva identitat dins del joc.



Competència

Joc / Plataforma	Punts Forts	Febleeses
Garry's Mod (PC)	Enorme comunitat activa, alt nivell de personalització i gran quantitat de contingut creat per usuaris.	Interfície antiquada, necessitat d'instal·lar contingut addicional, barrera tècnica elevada.
Tower Unite (PC)	Joc social amb molts minijocs i opcions de personalització d'avatars i entorns.	No especialitzat en deathrun, pot dispersar l'atenció de l'usuari.
Altres indie (PC, Consoles)	Propostes innovadores, gràfics moderns, fàcils d'instal·lar i jugar.	Comunitat petita, poca visibilitat al mercat i escassetat de contingut inicial.



Requeriments

Tipus de cost	Import estimat	Observacions
Desenvolupament inicial	8.650 €	Inclou empresa, registre de marca, equip tècnic i web.
Màrqueting i llançament	100 €	Promoció orgànica per xarxes socials i comunitats digitals.
Cost de mà d'obra	0 € (de moment)	Els socis no perceben sou fins a obtenir ingressos.
Infraestructura	4.000 €	Destinat a ordinadors i maquinari per a desenvolupament.



Model Lean

**Equip fundador sense
salari inicial**

Els integrants del projecte treballen de manera voluntària durant les primeres fases, prioritzant la inversió en desenvolupament abans que en sous.

Treball remot

Tota la producció es fa des de casa, fet que elimina despeses en oficines, lloguers o desplaçaments, i permet flexibilitat horària i optimització de recursos.

**Sense manteniment ni
serveis externs**

No s'han contractat serveis professionals addicionals (com consultoria o manteniment tècnic). Això redueix costos fixes durant l'etapa inicial.

