

PRESENTACIÓ FUNCIONAL / COMERCIAL

PRESENTACIÓ FUNCIONAL / COMERCIAL.....	1
Definició i planificació del projecte	1
Objectius	1
Abast	1
Funcionalitats	2
Estudi de la competència	2
Costos i requeriments	3
Resum de punts clau	5

Definició i planificació del projecte

- Lethal Run és un videojoc indie desenvolupat amb Unity, inspirat en els populars modes *deathrun* de Garry's Mod, però amb l'objectiu de ser més accessible, modern i atractiu per a nous usuaris. El projecte neix de la necessitat d'oferir una alternativa tècnicament millorada i fàcil d'accedir per a la comunitat de jugadors que busca experiències de *deathrun* fora de Garry's Mod, aprofitant el creixement del mercat indie i la demanda d'opcions noves i escalables.

Objectius

- Llançar un videojoc de *deathrun* accessible, dinàmic i visualment atractiu.
- Oferir una experiència multijugador fluida, amb accés ràpid i sense dependències complexes.
- Crear una comunitat activa i fidel a través de Discord, xarxes socials i esdeveniments in-game.
- Establir el joc a Steam i altres plataformes digitals com litch.io.

Abast

- Desenvolupament inicial per a PC (Windows), amb possibilitat d'expansió a altres sistemes.
- Llançament a Steam amb sistema de microtransaccions i passes de temporada sense afectar la jugabilitat.

- Suport a personalització d'avatars i elements visuals per captar usuaris de Garry's Mod i Deathrun.
- Integració de funcionalitats socials i eines de moderació per gestionar la comunitat.

Funcionalitats

- Modes de joc *deathrun* multijugador, inspirats en Garry's Mod però amb interfície i controls moderns.
- Accés immediat a partides públiques i privades.
- Sistema de personalització (avatars, grafitis, cosmètics).
- Integració amb Steam per a l'autenticació, llistes d'amics i assoliments.
- Eines per a la creació i gestió de comunitat (xat, moderació, report d'usuaris).
- Actualitzacions periòdiques amb nous mapes, desafiaments i esdeveniments especials.
- Opció de jugar sense instal·lacions complexes ni requisits de jocs externs.

Estudi de la competència

Joc / Producte	Plataformes	Punt Fort	Punt Feble
Garry's Mod (Deathrun)	PC (Steam)	Comunitat gran, personalització extrema, molts modes	Requereix instal·lació de jocs addicionals, interfície antiga, barrera d'entrada tècnica
Tower Unite	PC	Social, minijocs variats, personalització	No centrat en <i>deathrun</i> , menys accessible per a nous usuaris
Altres jocs indie similars	PC / Consoles	Accessibilitat, gràfics moderns	Comunitat petita, manca de contingut inicial
Stumble Guys	PC, mòbil, consoles	Gran accessibilitat, partides ràpides, enfocament casual i multijugador massiu	Manca de profunditat, menys opcions de personalització i sense mode deathrun pur

- El mercat dels jocs tipus *deathrun* i similars està dominat per clàssics com Garry's Mod, que destaca per la seva enorme comunitat i la possibilitat de personalitzar i crear contingut, però presenta una barrera d'entrada tècnica

important: requereix instal·lar jocs addicionals, la interfície és poc intuïtiva i pot resultar poc atractiva per a nous usuaris.

- Tower Unite aposta per l'experiència social i la varietat de minijocs, però no està centrat en el gènere *deathrun*, fet que el fa menys atractiu per a qui busca justament aquest tipus d'experiència.
- Jocs com Stumble Guys han demostrat que hi ha una gran demanda per a jocs multijugador ràpids i accessibles, però sovint sacrifiquen profunditat i personalització, i no ofereixen un mode *deathrun* pur ni la sensació de repte que busquen molts jugadors veterans.
- Els altres jocs indie similars poden oferir innovació i accessibilitat, però sovint pateixen de comunitats petites, manca de contingut i dificultats per arribar a una audiència gran per falta de recursos.
- El nostre projecte es posiciona com una alternativa moderna i accessible, aprofitant la tecnologia actual (Unity), una interfície intuïtiva i l'accés immediat a través de Steam. L'objectiu és captar tant als usuaris que busquen una experiència *deathrun* pura i personalitzable, com a nous jugadors que volen entrar fàcilment sense complicacions tècniques. A més, la personalització, la presència en comunitats digitals i el suport actiu seran claus per diferenciar-se i créixer dins d'aquest nínxol.

Costos i requeriments

Tipus de cost	Import / Rang estimat (€)	Observacions
Cost inicial de desenvolupament	8.650 €	Inclou constitució empresa (3.500 €), registre marca/patent (900 €), maquinària (4.000 €), internet (200 €) i web (50 €). No es preveu compra de software ni altres despeses inicials.
Cost de manteniment	0 € (de moment)	No es preveuen despeses de manteniment inicials (lloguers, subministraments,

		reparacions, etc.). Si el projecte creix, caldrà afegir hosting, dominis, manteniment web o servidors.
Cost de mà d'obra	0 € (de moment)	No hi ha sous ni salaris previstos a l'inici. Els socis treballen sense remuneració fins a llançament o obtenció d'ingressos.
Cost d'infraestructura	4.000 €	Destinat a ordinadors i equipament tècnic per al desenvolupament, segons la partida de "maquinària".
Cost de llançament i màrqueting	100 € (de moment)	No hi ha pressupost inicial per a màrqueting o publicitat. Per l'apart del llançament hi ha 100 euros fixos però la pujada a Steam Es recomana preveure una petita partida per a promoció en el futur (ex: campanya a Steam, xarxes socials, influencers).

- Moltes de les partides habituals en un pla econòmic-financer apareixen amb valor 0 € perquè el projecte està pensat per començar de manera molt lean i amb recursos propis. Això es deu a diversos motius:
 - Treball remot i sense oficina: No es preveuen despeses de lloguer, subministraments, mobiliari ni condicionament d'un local, ja que tot l'equip treballarà des de casa amb el seu propi espai.
 - Equip fundador sense salari inicial: Els socis del projecte no es posen un sou a l'inici; tot el treball es fa sense remuneració fins que el joc generi ingressos o s'aconsegueixi finançament addicional.
 - Sense serveis externs ni manteniment inicial: No s'han contractat serveis professionals independents (neteja, consultoria, etc.) ni es preveuen despeses de manteniment, ja que no hi ha infraestructura física ni maquinària complexa que ho requereixi.



- Màrqueting i publicitat limitats: Inicialment, no es destina pressupost a màrqueting o publicitat, només 100 euros per el llançament prioritant la inversió en la creació del producte. La promoció es farà de manera orgànica i a través de xarxes socials pròpies.
- Software i aplicacions: Es fa ús d'eines gratuïtes, llicències personals o recursos ja disponibles, de manera que no cal invertir en programari addicional d'entrada.
- Aquesta estratègia permet minimitzar riscos i centrar la inversió en allò estrictament necessari per posar en marxa el projecte (constitució legal, marca, equip informàtic bàsic i serveis essencials). Si el projecte creix o s'obtenen ingressos, es podran incorporar progressivament altres despeses (sous, màrqueting, serveis externs, etc.) segons les necessitats reals del negoci.

Resum de punts clau

- Lethal Run aposta per una experiència *deathrun* moderna, accessible i centrada en la comunitat.
- El mercat indie és competitiu, però hi ha una oportunitat clara entre usuaris de Garry's Mod que busquen alternatives.
- El cost inicial pot variar molt segons l'abast, però es pot començar amb un MVP i escalar segons l'èxit.
- La clau serà una bona estratègia de màrqueting, una comunitat activa i una actualització constant de contingut.