Pestanya 1

ÍNDICE

01 DESCRIPCIÓN/RESUMEN

02 REFERENCIAS/COMPETENCIAS

03 DAFO

04 GAMEPLAY

05 WORLDBUILDING

06 PERSONAJES E HISTORIA

07 LEVEL DESIGN

08 ASSETS Y ART STYLE

09 MÚSICA Y SONIDOS

10 TDD

11 PROPUESTA DE ESTUDIO

12 OTRAS IDEAS

13 DOCUMENTACIONES

01 DESCRIPCIÓN/RESUMEN

Pac-Dan: Un Clásico Reinventado

PAC-DAN es un juego de laberinto que moderniza la fórmula clásica del arcade. Los jugadores controlan a Pac-Dan mientras consume bolitas y power-ups, esquivando fantasmas en niveles cada vez más desafiantes. Esta edición conserva la esencia retro e incorpora nuevos modos de juego, niveles variados y pantallas llenas de acción.

Tema y Género

Tema: Escape, Supervivencia

Género: Arcade, Puzzle de acción

Público objetivo

Jugadores de entre 10 y 45 años, desde nostálgicos de los arcades clásicos hasta jugadores casuales y fanáticos de la acción rápida.

Modos de juego

* Modo Práctica: Sin vidas ni fantasmas, apréndete los mapas y consigue puntuaciones elevadas.
* Modo Original: 3 vidas, 4 fantasmas, 4 power pellets, el modo de juego de toda la vida.
* Modo Difícil: 3 vidas, 4 fantasmas, 2 power pellets, para los jugadores mas experimentados.
* Modo Imposible: 3 vidas, 3 fantasmas, sin power pellets, el modo de juego para los que quieren un verdadero reto.

Puntos clave (USP)

* Niveles con dificultad progresiva
* Música dinámica y envolvente

Pilares del juego

Gameplay: Laberinto, evasión, recolección de objetos, uso de power-ups

Dinámicas: Huida, persecución, estrategia, exploración rápida

Emociones: Tensión, euforia, nostalgia

Dirección artística: Estética retro-futurista con neón, pixel art e influencias vaporwave

02 REFERENCIAS/COMPETENCIAS

Pac-Man Championship Edition DX

Una versión moderna y acelerada del clásico Pac-Man. Introduce laberintos dinámicos, efectos visuales vibrantes y una jugabilidad basada en el tiempo. Mantiene la esencia original mientras añade velocidad, combos de fantasmas y power-ups estratégicos.

Geometry Wars

Juego arcade de disparos con estética minimalista y efectos visuales intensos. El jugador controla una nave en un plano bidimensional, enfrentando oleadas de enemigos en partidas rápidas, caóticas y altamente adictivas.

Enter the Dungeon

Roguelike de acción en el que los jugadores exploran un calabozo generado proceduralmente, combatiendo enemigos con un arsenal de armas excéntricas. Combina disparos, esquiva precisa y elementos de exploración con un tono humorístico y referencias a la cultura gamer.

Super Mario Run

Plataforma de desplazamiento lateral optimizado para móviles. Mario corre automáticamente, mientras el jugador controla los saltos con un solo toque. Ofrece niveles clásicos reinterpretados para una experiencia accesible, rápida y rejugable.

03 DAFO

Debilidades

* Limitada complejidad narrativa
* Juego simple que puede parecer repetitivo

Amenazas

* Saturación del mercado de retro-remakes
* Desinterés de las nuevas generaciones

Fortalezas

* IP reconocida mundialmente
* Jugabilidad inmediata y adictiva

Oportunidades

* Expansión con integración del multijugador
* Contenido generado por usuarios

04 GAMEPLAY

Objetivos

* Comer todos los puntos del mapa
* Sobrevivir sin ser atrapado por los fantasmas
* Completar niveles y hacer nuevos récords

Skills del usuario

* Reflejos
* Toma de decisiones rápida
* Memorización de rutas

Mecánicas del juego

* Movimiento en 4 direcciones
* Power-up temporal para comerse a fantasmas
* Recolección de puntos

Ítems y power-ups

* Superpíldora: permite atacar

Recompensas y castigos

* Castigo: pérdida de vida al ser tocado por un fantasma
* Recompensa: más puntos al comer todos los fantasmas

Economía del juego

* Puntos acumulables para conseguir nuevos récords

Progresión y retos

* Niveles distintos con mayor dificultad
* Más fantasmas y menos vidas

Gameplay loop

1. Entra al nivel
2. Recoge puntos
3. Evade fantasmas
4. Usa power-ups estratégicamente
5. Completa el nivel

Enemigos y obstáculos

* Blinky (veloz)
* Pinky (predice movimiento)
* Inky (errático)
* Clyde (impredecible)

Estado de derrota y vidas

* Muerte al contacto: 1 golpe = pérdida de vida
* Número limitado de vidas

Rejugabilidad

* Variedad de niveles y modos
* Rutas alternativas
* Ranking online

Guardado del juego

* Auto-save al final de cada nivel

05 WORLDBUILIDING

Mapas

* Miki Maze: Un laberinto moderno con diseño fluido, ideal para niveles intermedios. Añade caminos estrechos y zonas de riesgo controlado.
* Original: El clásico laberinto de Pac-Man, equilibrado en dificultad, perfecto para el modo original y jugadores nostálgicos.
* Ms. Pacman 1: Inspirado en el primer nivel de Ms. Pac-Man, con rutas más curvas y una distribución más abierta.
* Ms. Pacman 2: Mapa con mayor complejidad estructural y múltiples rutas, ideal para jugadores avanzados que buscan variedad y desafío.

06 PERSONAJES E HISTORIA

Pac-Man

Body:

* Cuerpo esférico, amarillo brillante

Mind:

* Determinado
* Instinto de supervivencia

Objetivos:

* Obtener la mayor puntuación posible

Antagonistas:

* Fantasmas

Historia

Tema:

* Lucha por la libertad digital

Género:

* Ciencia ficción ligera

Tono:

* Misterioso pero alegre

Setting:

* Mundo virtual que se fragmenta

07 LEVEL DESIGN

Metas

* Distintas dificultades según las habilidades del jugador

Mapas

* Iniciales: Simples
* Avanzados: Con rutas múltiples y más complejos

08 ASSETS Y ART STYLE

Estilo artístico

Art Bible

* Neón, pixel 2D

Moodboard

* Inspiraciones: Tron, Vaporwave, Synthwave

Paleta

* Colores brillantes sobre fondo oscuro

Texturas

* Digitalizadas, con efectos glitch

UI/UX

* Interfaces retro-modernas

HUD

* Elementos visibles: puntuación, vidas

09 MÚSICA Y SONIDOS

BSO

* Música electrónica retro-futurista
* Temas dinámicos que cambian según la dificultad

10 TECHNICAL DESIGN DOCUMENT

Fase 1: Preproducción

* Definición del concepto y diseño general
* Creación de documentación (game design document)
* Bocetos y moodboard de arte y sonido

Fase 2: Prototipo inicial

* Desarrollo básico de gameplay: movimiento, enemigos, power-ups
* Implementación de uno o dos mapas básicos
* Testeo interno y ajustes iniciales

Fase 3: Producción

* Desarrollo completo de niveles y modos de juego
* Integración de arte final y animaciones
* Programación de UI/HUD y mecánicas avanzadas (power-ups, IA fantasmas)
* Implementación de música dinámica y efectos de sonido

Fase 4: Pulido y testeo

* Optimización para PCs de bajo nivel
* Corrección de bugs y balance de dificultad
* Pruebas de jugabilidad y experiencia usuario

Fase 5: Lanzamiento y soporte post-lanzamiento

* Preparación y publicación en plataformas seleccionadas
* Actualizaciones, parches y posible integración de contenido adicional (modos multijugador, mapas)

11 PROPUESTA DE ESTUDIO

Logo



Marketing y Funding

* Kickstarter / Steam Early Access
* Redes sociales y TikTok con challenges retro

Demographics

* Nostálgicos (25-40 años)
* Casual gamers (10-30 años)

Plataformas

* PC

Monetización

* Compra única

Localización

* Idiomas principales: Inglés, Español

12 OTRAS IDEAS

Modo editor de niveles

El juego incluirá un editor de niveles intuitivo que permitirá a los jugadores crear, personalizar y compartir sus propios laberintos.

* Herramientas sencillas para diseñar caminos, colocar fantasmas y objetos.
* Opciones para ajustar la dificultad y seleccionar música ambiental.
* Integración con la plataforma online para subir y descargar mapas creados por la comunidad.
* Posibilidad de votar y destacar los mejores niveles, fomentando la creatividad y la rejugabilidad.

Eventos semanales

Para mantener la comunidad activa y motivada, se organizarán eventos semanales con diferentes desafíos y recompensas.

* Modos temporales con reglas especiales (por ejemplo, velocidad aumentada, fantasmas adicionales).
* Competencias de puntuación con tablas de líderes semanales.
* Recompensas exclusivas para participantes y ganadores, como skins o power-ups especiales.
* Eventos temáticos relacionados con fechas especiales o temporadas.

13 DOCUMENTACIONES