



TIME WARP: RUN TO SURVIVE

START

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Los videojuegos “endless runner” han sido populares gracias a su jugabilidad accesible y su capacidad de mantener al jugador enganchado con mecánicas simples pero adictivas. Sin embargo, muchos juegos del género se vuelven repetitivos con el tiempo debido a la falta de variabilidad en su estructura

Para innovar en este modelo de juego y por tanto afrontar el problema, surge la idea de Time Warp Runner, un videojuego que combina la adrenalina de un endless runner como los conocidos Joystick joyride, Run Sackboy! Run! o el mítico dinosaurio de Google añadiendo la exploración de la historia de los videojuegos a través de portales dimensionales.



SOBRE EL JUEGO

El concepto central es: un personaje, Cole McGame que ha sido atrapado en un multiverso del videojuego y debe correr a través de diferentes épocas de los videojuegos, atravesando portales que lo transportan a minijuegos inspirados en títulos clásicos como Pac-Man, Tetris, Space Invaders y muchos más. Cada época cambia la estética, los obstáculos y la jugabilidad, creando una experiencia dinámica y variada.

¡Jugar!

COMPARATIVA CON SOLUCIONES EXISTENTES

Para evaluar la originalidad de Time Warp Runner, se han analizado juegos similares que comparten algunos elementos con su concepto.





TECNOLOGÍAS DISPONIBLES

01

Motores de juego: Unity, Godot, Unreal Engine 5

02

Inteligencia Artificial: ChatGPT, Deepseek

03

Monetización y Tienda In-Game: Unity Ads & AdMob, Google Play, Blockchain/NFTs

04

Audio y música retro: Bfxr, Fmod y OpenAI Jukebox

RENDIMIENTO

01

FPS Estables: Mantener un mínimo de 60 FPS constantes en hardware recomendado en el 95% de las sesiones optimizando el código y los gráficos para cada plataforma garantizando una experiencia de juego fluida.

02

Tiempos de Carga: Evitar pantallas de carga y permitir transiciones constantes implementando técnicas pre-carga que aseguren una experiencia sin interrupciones evaluando pruebas de rendimiento antes de cada lanzamiento.

CALIDAD

01

Ausencia de Errores Críticos: Menos del 2% de los jugadores reportan fallos graves que afecten la jugabilidad.

02

Valoración en Plataformas de Juego: Mínimo 4/5 estrellas en tiendas como Steam, Play Store y App Store.





DEFINICIÓN DE REQUISITOS

01

Mecánicas de juego variadas: Cada época o portal debe ofrecer una jugabilidad única para evitar la monotonía y mantener la frescura del juego. Las mecánicas deben estar bien implementadas, respetando la esencia de los juegos originales pero adaptados al género endless runner.

02

Diseño visual y sonoro acorde a cada época: La estética debe ser fiel a los videojuegos de cada era, con cambios en los gráficos, música y efectos de sonido que evoquen nostalgia en los jugadores.

03

Sistema de misiones y recompensas: Incluir objetivos secundarios y recompensas que mantengan al jugador motivado. Las misiones pueden estar relacionadas con la superación de desafíos o con la exploración de los portales a través de diferentes épocas.

04

Tienda in-game: Implementar una tienda con opciones de personalización como skins, power-ups y otros elementos que añadan valor a la experiencia del jugador sin perjudicar el equilibrio del juego.

ESTUDIO VIABILIDAD

01

COSTES DE DESARROLLO:

Total estimado en personal (12 meses): 110.000€
Total estimado en infraestructura y licencias: 6.500€
Total estimado en marketing: 12.000€
Total estimado en puesta en producción: 2.100€

02

POSIBLES BENEFICIOS:

Rentabilidad Estimada
Costes totales estimados: 130.600€
Beneficio neto esperado (conservador - optimista):
24.800€ a 398.400€

03

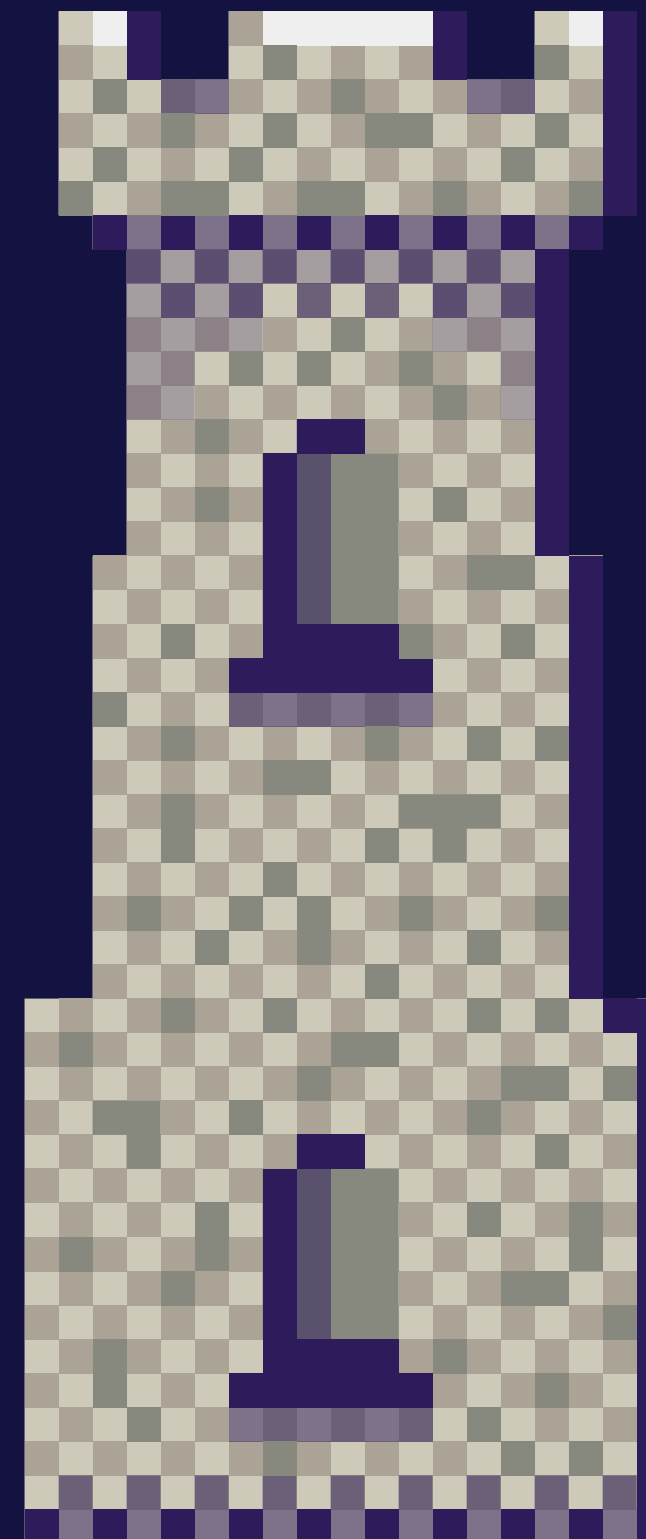
VIABILIDAD LEGAL:

Propiedad Intelectual
Normativas Vigentes
Protección de Datos

04

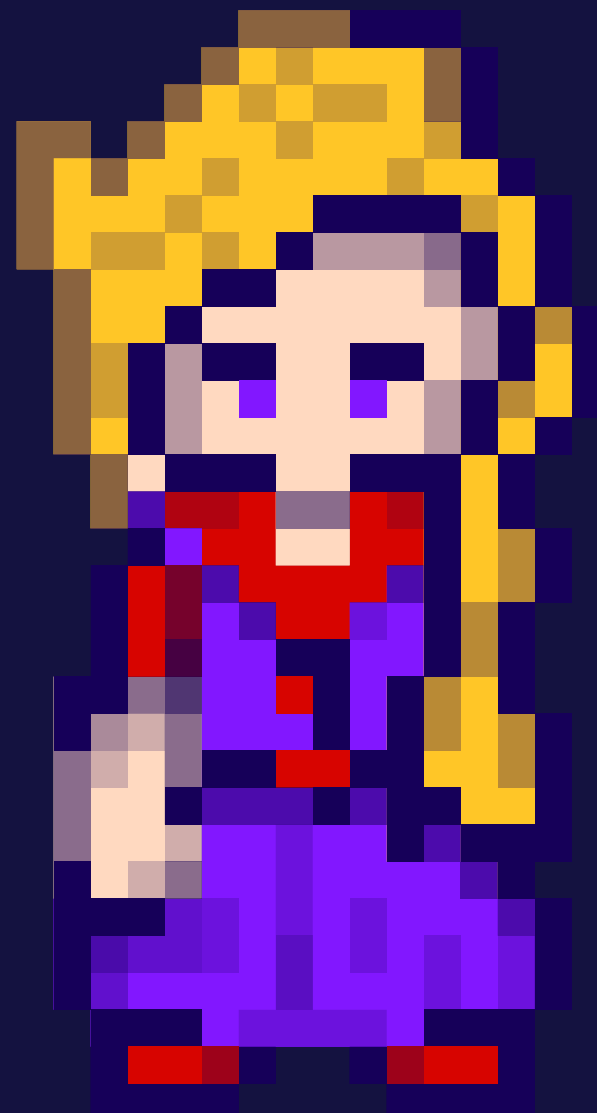
VIABILIDAD TÉCNICA:

Tecnología Utilizada
Recursos y Conocimientos disponibles
Factibilidad de Producción



PLANIFICACIÓN INICIAL

- Metodología de Desarrollo
- Definición de Entregables
- Plan de Plazos y Recursos
- Plan de Gestión de Riesgos
- Plan de Gestión de Comunicación





GRACIAS!