



MUNDO FESTÍN

BIBLIA NARRATIVA & GAME CONCEPT PITCH

Creado por ****Ibán Roca**** — Game Writer & Narrative Designer

1. Resumen Ejecutivo (Executive Summary)

Mundo Festín es una propuesta de videojuego de **Aventura, Acción y Puzles Cooperativos en 3D** (con opción monojugador mediante intercambio de personajes) ambientado en una colorida dimensión donde la comida tiene vida propia. El juego está diseñado para un público objetivo de **8 a 12 años y familias**, combinando un tono caprichoso, dinámicas de juego ágiles y un humor físico (basado en flatulencias fétidas) con temas existenciales profundos sobre la identidad, el ciclo de la vida y el equilibrio.

El núcleo de la jugabilidad gira en torno a **Chili** (un jalapeño impulsivo de fuego picante) y **Creмоса** (una taza de arroz con leche templada e ingeniosa). Los jugadores deberán recorrer seis reinos gastronómicos únicos para recolectar los ingredientes de la **Receta Ancestral** del legendario chef Cho Wuan, la única fórmula capaz de detener la **Nada Putrefacta**—una plaga de descomposición que transforma a los alimentos en los temibles “Fétidos”—y desbaratar los planes de congelación absoluta del maquiavélico **Canciller Frigorías**.

Ficha Técnica de Desarrollo

- **Género:** Aventura cooperativa de acción y puzles en plataforma 3D.
- **Público Objetivo:** 8 a 12 años (PEGI 7 / E for Everyone).

- **Estilo Visual:** Estilo cartoon estilizado 3D de alta saturación, con deformaciones dinámicas (squash and stretch) y efectos visuales culinarios.
 - **Modos de Juego:** Cooperativo local/online para 2 jugadores, y Monojugador (con control alterno y comandos de IA aliada).
 - **Plataformas:** PC, Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox Series X/S.
-

2. Pilares de Diseño (Core Pillars)

Para guiar el desarrollo y mantener la coherencia creativa, el proyecto se asienta sobre tres pilares fundamentales:

1. **Sinergia de Sabores (Combined Gameplay):** El diseño de los puzzles y los combates requiere la interacción obligatoria de los elementos opuestos de los protagonistas: el picante ígneo de Chili y la base láctea y canela de Cremosa. Ningún personaje puede superar un nivel solo.
 2. **Narrativa del Ciclo Vital (Narrative Cycle):** A diferencia de otros juegos donde ser devorado es el fin de la partida, en *Mundo Festín* ser comido por los "Dioses Comilones" es la meta sagrada y el tránsito alegre de los alimentos. El verdadero peligro y "estado de derrota" es la corrupción de la Nada Putrefacta, que quita el propósito de vida convirtiéndolos en Fétidos.
 3. **Exploración de Biomas Gastronómicos (Reinos):** Cada reino actúa como un mundo/bioma con mecánicas de juego, tipos de enemigos, música y estéticas directamente inspiradas en su cultura alimentaria y géneros musicales asociados.
-

3. Personajes Jugables (Playable Characters)

El gameplay se sostiene sobre la dinámica asimétrica entre los dos protagonistas:

Chili: El Catalizador Picante

- **Perfil:** Un jalapeño impulsivo y enérgico del Valle Picante. Orgulloso de su picor, aunque a veces su temperamento le causa problemas de autocontrol.
- **Rol de Combate:** DPS de corta distancia / Agilidad.
- **Habilidades Activas:**
 - *Ráfaga de Fuego:* Lanza ráfagas picantes que queman obstáculos orgánicos o enfurecen temporalmente a los enemigos (haciéndolos chocar entre sí).
 - *Fiebre Jalapeña:* Incrementa su velocidad y fuerza a costa de consumir su barra de picante.
- **Sinergia Cooperativa:** Su fuego activa el polvo de canela de Cremosa, caramelizándolo y solidificándolo.

Cremosa: La Mente Dulce

- **Perfil:** Una tarrina de arroz con leche reflexiva, empática pero indecisa. Sufre una crisis de identidad sobre qué tipo de alimento es (lácteo, procesado o cereal).
- **Rol de Combate:** Soporte / Control de Masas / Arquitectura.

- *Escudo de Leche*: Lanza un chorro de leche dulce que neutraliza las nubes fétidas y cura a Chili o a los PNJ infectados en fase temprana.
- *Lluvia de Canela*: Espolvorea canela en zonas específicas.
- **Sinergia Cooperativa**: Cuando Chili aplica fuego sobre su canela, esta se endurece al instante creando puentes, trampas, cerrojos y contrapesos para resolver puzzles.



4. Estructura del Mundo de Juego (Level Design)

El mapa de juego se divide en **Seis Reinos**, cada uno representando un bioma único con mecánicas ambientales específicas:

Reino	Ambientación Visual	Estilo Musical	Mecánica Única de Gameplay	Jefe / Guardián
Verduras	Huertas exuberantes y casas subterráneas.	Folk / Indie acústico	Uso de raíces dinámicas para escalar y columpiarse.	Chamana Frijol
Frutas	Isla tropical con playas, cascadas y palafitos.	Ritmos caribeños / Reggae	Plataformas basadas en la flotabilidad en jugos y corrientes.	Chamán Piña
Lácteos	Manglar fantástico con géiseres de yogur y ríos de leche.	Ambient / Chill Out	Gestión de la consistencia del suelo (sólido, viscoso o líquido).	Princesa Natilla
Carnes	Montañas rocosas y bosques de madera carbonizada.	Rock a la Brasa / Metal	Destrucción de coberturas y puzzles basados en fuerza física.	Líder Tomahawk
Mariscos	Arrecifes coralinos y bosques de algas bajo el agua.	Calypso	Movimiento tridimensional flotante y sigilo en la arena.	Emperatriz Calamar
Envasados	Ciudad futurista hiperiluminada con pantallas			

5. Antagonistas y Amenazas (Enemies & Hazards)

La Nada Putrefacta

No es un enemigo físico, sino una **niebla tóxica** (zona de peligro ambiental) que se extiende por el mapa. Los jugadores pierden vida y frescura si permanecen en ella sin la protección de la leche purificadora de Cremosa.

Los Fétidos (Enemigos Comunes)

Alimentos corrompidos por la Nada.

- **Fase 1 (Sintomáticos):** Tartamudean y olvidan sus patrones. Fácilmente curables con habilidades de Cremosa.
- **Fase 2 (Agresivos):** Actúan movidos por el egoísmo.
- **Fase 3 (Zombies Totales):** Lentos y tontorrones, pero altamente peligrosos. Atacan lanzando **flatulencias de gas verde/marrón** que contagian a otros alimentos y dañan a los héroes. Chili puede usar su picante para cocinarlos/desinfectarlos rápidamente de lejos, y Cremosa puede limpiar el rastro gaseoso.

Canciller Frigorías (El Jefe Supremo)

Un cubito de hielo calculador que habita en un viejo frigorífico oxidado caído del cielo. Su objetivo es sumir a Mundo Festín en una **Edad de Hielo** para detener la Nada Putrefacta por la fuerza, congelando a todos los habitantes para siempre en su "Búnker Fresquito". Los jugadores deberán usar el calor de Chili y la canela aislante de Cremosa para derretir sus defensas y desactivar sus esbirros mecánicos, los *Cubifríos*.

6. Progresión y Estructura de Niveles

La aventura principal consta de una fase introductoria y cuatro grandes zonas jugables de dificultad creciente:

Prólogo: Valle Picante & El Templo del Brócoli

- **Objetivo:** Tutorial básico. Chili debe adentrarse en el Huerto Oscuro para recuperar un artefacto legendario para la Chamana Frijol. Allí conoce a Cremosa (quien sufre de amnesia temporal).
- **Mecánica Clave:** Introducción a las mecánicas individuales y el primer puzzle cooperativo de encendido y solidificación.

Área 1: El Bosque de los Cubiertos Gigantes

- **Objetivo:** Cruzar una zona llena de "Objetos Caídos del Cielo" (tenedores y cuchillos gigantes clavados en la tierra como estructuras metálicas).

- **Enemigos:** Granos de maíz fétidos y la banda de asaltantes del malhumorado faquir Mazorco.
- **Mecánica de Clímax:** Chili debe disparar fuego a los granos de maíz para convertirlos en palomitas saltarinas, usándolas como trampolines dinámicos para alcanzar zonas elevadas y calmar el temperamento cortante de Mazorco.

Área 2: El Invernadero Letárgico

- **Objetivo:** Investigar un refugio controlado por los esbirros del Canciller Frigorías (*Cubifríos*).
- **Mecánica Clave:** Cremosa cae en un letargo helado debido a la tentación de la "seguridad fría". El jugador que controla a Chili debe guiarla y derretir el hielo que bloquea su camino, desactivando los generadores térmicos que amenazan con congelar el reino vegetal.

Área 3: El Gran Desperdicio (El Clímax)

- **Objetivo:** Explorar el páramo de basura donde se origina la Nada Putrefacta.
- **Mecánica Clave:** El aire tóxico genera alucinaciones que afectan a los personajes (Chili ve el rechazo de su comunidad; Cremosa siente que se derrite y pierde la forma).
- **Encuentro Especial:** Resolver el acertijo del *Guardián de la Basura* con la ayuda de Bombonera para poder acceder al núcleo de la niebla y restaurar la Receta Perdida de Cho Wuan utilizando los 7 Fragmentos del Sabor Vital.

7. Mensajes y Temáticas Narrativas

El videojuego no solo busca divertir, sino también dejar un poso de reflexión en los jugadores a través de su diseño de niveles y diálogos:

- **La Identidad como Proceso (El Dilema de Cremosa):** Al igual que Cremosa acepta que no encaja en una sola etiqueta (lácteo, cereal o procesado) sino que su valor radica en su mezcla única, los jugadores aprenden a valorar su propia singularidad.
- **Aceptación del Cambio (El Tránsito de los Dioses):** La muerte de los alimentos se presenta como un festival lleno de música y alegría, enseñando que los finales son partes naturales de un ciclo y no deben ser temidos, en contraste con el control forzado y estéril que propone el Canciller Frigorías.
- **La Sinergia de la Diversidad:** Para restaurar el mundo, no basta con usar un solo ingrediente. Solo la unión de los sabores (ácido, dulce, salado, picante) de todos los reinos puede contrarrestar la Nada.

Mundo Festín © 2026 de Ibán Roca está bajo licencia CC BY-NC-ND 4.0.
Diseño de propuesta de videojuego optimizado para maquetación digital Xammar.