



IDEF
POR LOS PELOS

ÍNDICE

1. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. Resumen del juego
- 1.2. Personajes
- 1.3. Objetivos a alcanzar por el juego
- 1.4. Justificación del juego
- 1.5. Core gameplay
- 1.6. Características del juego
 - 1.6.1. Género
 - 1.6.2. Número de jugadores
 - 1.6.3. Plataformas de destino
 - 1.6.4. Estética y arte del juego

2. MECÁNICAS

- 2.1. Elementos del juego
- 2.2. Reglas
 - 2.2.1. Reglas de interacción
- 2.3. Elementos de registro
- 2.4. Elementos de jugabilidad y experiencia
- 2.5. Elementos de animación

3. DINÁMICAS

- 3.1. Mundo de juego. Universo virtual
 - 3.1.1. Detalles del juego en temática
 - 3.1.2. Descripción de niveles
- 3.2. Niveles
- 3.3. Interfaz del juego
- 3.4. Controles de la interfaz
- 3.5. Aprendizaje del juego
- 3.6. Equilibrio del juego

4. ESTÉTICA

- 4.1. Elementos del mundo
- 4.2. Análisis del color

5. EXPERIENCIA

- 5.1. Jugabilidad intrínseca
- 5.2. Jugabilidad interactiva
- 5.3. Jugabilidad artística

6. MARKETING Y PUBLICIDAD

- 6.1. Póster o portada / Contraportada
- 6.2. Anuncios
- 6.3. PEGI
- 6.4. Logo e imagotipo

7. LIMITACIONES Y SUPUESTOS

- 7.1. Limitaciones técnicas
- 7.2. Restricciones comerciales

8. INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO

- 8.1. Referencias
- 8.2. Evolución del proyecto
- 8.3. Equipo



INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Resumen del juego

Fluff! ¡Por los pelos! es un juego de puzzles basado en Pudding Monsters. El objetivo del juego consiste en unir las pelusas para conseguir diferentes combinaciones en cada nivel y acabar creando una pelusa gigante que haga frente a los humanos que quieren limpiar la casa. Para superar un nivel hay que unir todas las pelusas. Además, cada nivel puede superarse consiguiendo una estrella, dos, tres o ninguna estrella, lo cual se explicará más adelante.

Este juego se desarrolla a través de 5 mundos diferentes, los cuales están basados en las habitaciones de una casa, todo ello mientras se unen nuevos tipos de pelusas y nuevas mecánicas.

1.2 Personajes

Este es Flux la pelusa más aventurera y la favorita de todo el mundo, nuestro protagonista. ¡Desliza a Flux por el escenario y juntalo con sus demás amigos pelusal!



Esta es Charlotte es una perezosa dormilona ¡choca otra pelusa contra ella para despertarla!

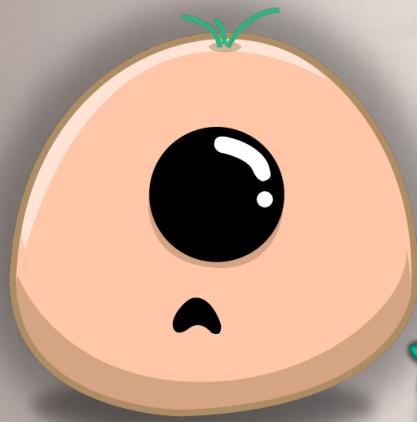


Este es Theo está tan triste porque se cayó dentro del bater y se mojó. Lo va dejando todo empapado esperando secarse en algun momento.

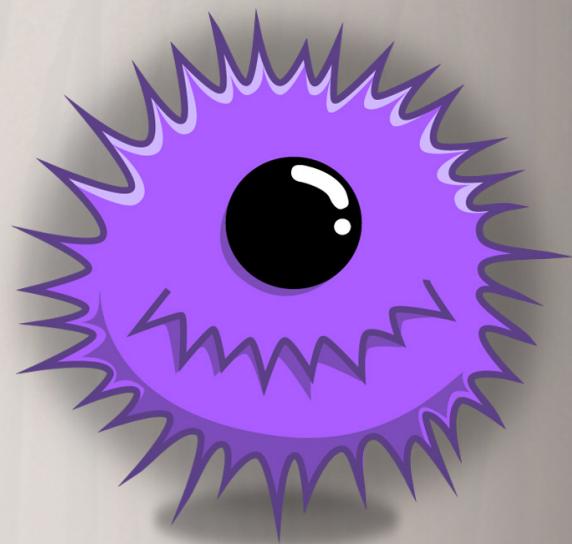


Este es Rick está loco y siempre tiene cerca a alguien de su pandilla. ¡Nunca va solo así que no te olvides de sus colegas!





Este es Tyler el pobre ha perdido su pelo, ¡si ves este por el escenario no dudes en guiale hasta él!



Esta es Leeve esta pequeña
decidió meter los pelos en el enchufe y
ahora ahora atrae cosas.



Este es Max es la pelusa más
fuerte de todas y defiende a sus amigos con
su enorme fuerza de pelusa.



INFORMACIÓN GENERAL

1.3 Objetivos a alcanzar

- Crear un juego vistoso, llamativo y divertido, en el que te puedas echar un buen rato.
- Conseguir que llegue a todo el mundo.
- Conseguir un producto que atraiga a diferentes públicos
- Entrar en el mercado de Google Play y la App Store.

1.4 Justificación del juego

El juego ha sido realizado por un grupo de estudiantes del grado de Animación y Producción de la ESCAV. Con este videojuego, los alumnos de este grupo quieren dar el primer paso para entrar en un mercado gigante y además comprobar si consigue gustarle al target al que se dirigen.

1.5 Core Gameplay

El objetivo del juego es juntar todas las pelusas de un nivel, para así crear una pelusa gigante.

La jugabilidad va evolucionando a lo largo del juego conforme se van añadiendo nuevas mecánicas, personajes y props, y a la vez jugando con el factor de que el jugador no puede salirse del tablero.



INFORMACIÓN GENERAL

1.6 Características del juego

1.6.1 Género

Estrategia/Puzzles

1.6.2 Número de jugadores

El juego está orientado únicamente a un solo jugador y no dispone de modo multi-jugador.

1.6.3 Plataformas de destino

Tablets y dispositivos móviles con sistema operativo Android e iOS.

1.6.4 Estética y arte del juego

Fluff! Por los pelos, utiliza personajes con trazos y colores claros y vivos, que contrastan perfectamente con sus fondos desaturados y con textura. Los personajes juegan con colores dentro de la gama de los cálidos, mientras que los fondos sí que se mueven entre cálidos y fríos, dependiendo de la estancia de la casa que queremos representar.



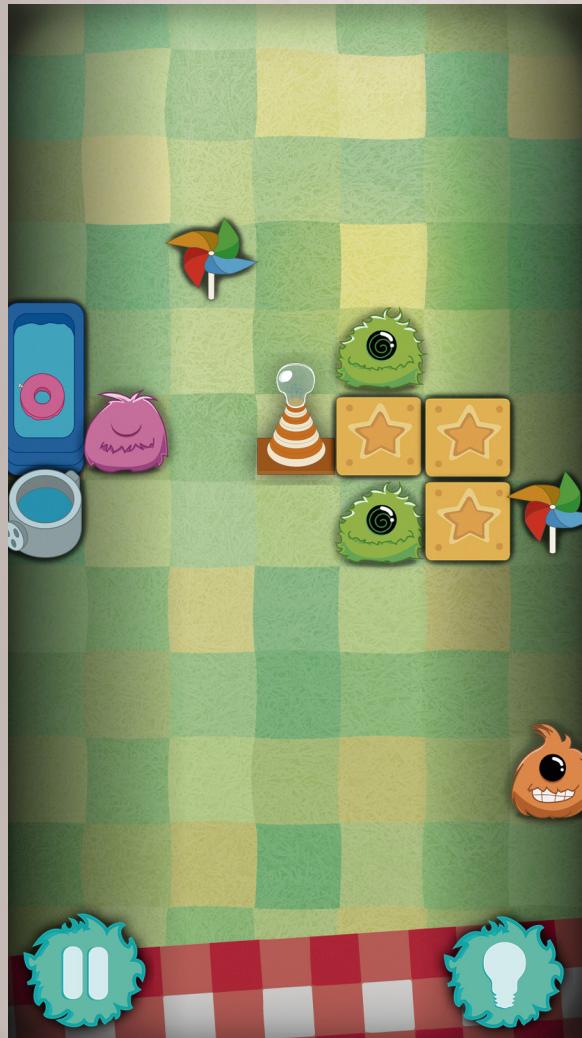
MECÁNICAS



MECÁNICAS

2.1 Elementos del juego

El juego consta de dos elementos en cada escenario: el personaje y los props, los cuales se presentan más adelante. Ambos interactúan en la dificultad propuesta por el juego.



Además, dentro de los props hay dos categorías, los props de cada mundo (patito, cajas, mesa, etc..) y los props especiales (casilla de estrella, bloque de hielo, etc..), que se repiten varias veces a lo largo del juego.



MECÁNICAS

2.2 Reglas

La regla principal del juego consiste en no salirse del tablero, deslizando a las pelusas hacia un prop u otra pelusa. Las distintas pelusas tienen diferentes habilidades.

2.2.1 Reglas de interacción

Para completar un nivel, el jugador deberá unir todas las pelusas en una gigante, teniendo en cuenta que todas las pelusas tienen peculiaridades únicas.

NORMAL: Se mueve en horizontal o vertical hasta que choca con otra pelusa, un prop o cae del tablero.





MECÁNICAS



CONFUSOS: Son varias pelusas que siguen el mismo recorrido, es decir, cuando uno se desliza los otros que son como él se deslizan hacia la misma dirección, haciendo así que el jugador esté atento para que no se caiga ninguno del tablero. Para sacarlos del estado de confusión, el jugador tiene que unir otra pelusa a una confuso o a la inversa.



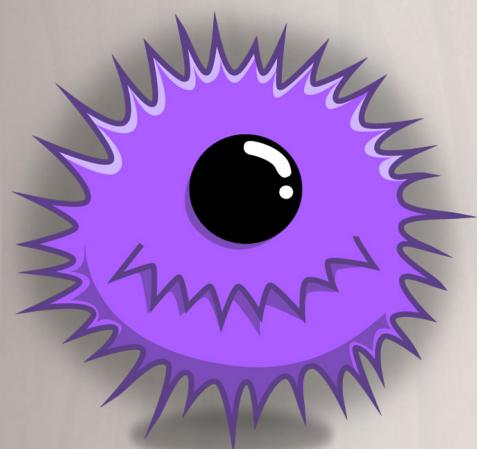
DORMILÓN: Si la pelusa está durmiendo no podremos deslizarla. Para hacer que despierte tendremos que golpearla con otra pelusa.



MOJADOS: Se trata de la pelusa mojada esta dejará tras de sí un rastro de agua pegajosa, que hará que cuando otra pelusa pase por encima del charco se quede en ese sitio y no siga deslizándose.

MECÁNICAS

CALVITO: Se trata de una pelusa que está separada en dos: el pelo por un lado y el cuerpo por otro. Lo único que puedes mover es el cuerpo, igual que una pelusa normal, solo que no se adhiere a ninguna otra pelusa hasta que no ha recogido su pelo. Una vez recogido el pelo, se vuelve una pelusa normal.



ELÉCTRICO: Es un tipo de pelusa que emite unas ondas en horizontal tanto a izquierda como derecha las cuales atraen a cualquier tipo de pelusa (incluidos los de su tipo) hacia ella cuando chocan con las dichas ondas, similar a cuando el camino de agua sucia de un Mojado frena una pelusa. Perderá sus habilidades al agruparse con otras pelusas.

FUERTES: son un tipo de pelusa que, cuando choca contra un obstáculo, lo mueve una casilla en la misma dirección. Perderá su gran fuerza al agruparse con otras pelusas.





MECÁNICAS

UNIDOS: cuando unes varias pelusas, la mezcla actúa como si fuese la pelusa base, solo que con un tamaño mayor y forma diferente.



2.3 Elementos de registro

El único elemento de registro con el que cuenta el juego es el marcador de registro, que solo se mostrará si el jugador ha conseguido completar el nivel. Dicho marcador mostrará la puntuación que el jugador ha logrado en ese nivel.

2.4 Elementos de jugabilidad y experiencia

Fluff! Por los pelos tiene lugar en una casa y sus respectivas partes (cocina, baño, salón, desván y jardín). Las disposición de las pelusas por el mapa será diferente en cada nivel para así darle dinamismo al juego y que no sea siempre lo mismo, al igual que los props, los cuáles irán cambiando de lugar y forma conforme el jugador avance por los mundos.



MECÁNICAS

2.5 Elementos de animación

ANIMACIÓN BASE DE LOS PERSONAJES

Los personajes se encuentran animados de forma muy sutil como si estubiesen balanceandos de un lado a otro. Al moverse también se produce una animación de arrastre y de unión..



Aquí hay una muestra de la animación del personaje cuando está quieto, la cual casi no se aprecia en fotogramas al ser tan sutil

PROPS DE PERSONAJES

Hacemos uso de distintas bocas, ojos y distintas animaciones para romper con la monotonía y que cada personaje parezca único. La base de estas animaciones es que los elementos de los personajes están por separado de los cuerpos para poder añadir mayor aleatoriedad, con lo cual tendremos varias bases que serán similares pero los ojos y bocas distintos.



DINÁMICAS



DINÁMICAS

3.1 Mundo de juego

3.1.1 Detalles del juego en temática

La temática del juego está ambientada en el día a día, teniendo lugar en una casa y sus respectivas partes.

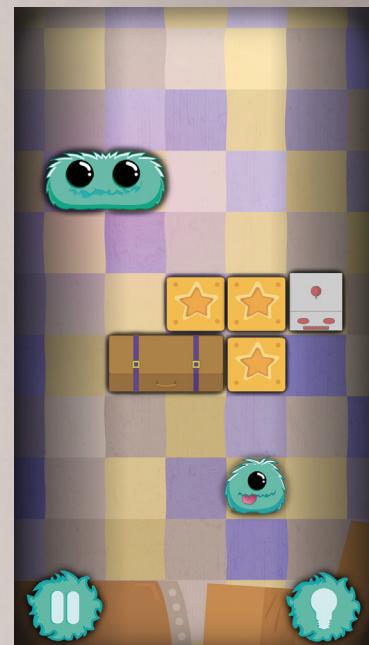
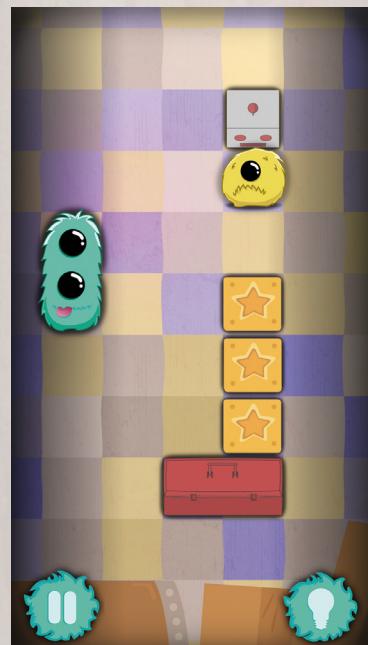
3.1.2 Descripción de niveles

Cada mundo consta de varios niveles, los cuales tienen la misma temática(baño, cocina, salón, desván, jardín), sin embargo, la disposición de las pelusas y los props de cada nivel van variando.

Además, cada mundo tiene un número de casillas diferente, teniendo menos el primero y más el último.

3.2 Niveles

MUNDO 1: DESVÁN





DINÁMICAS

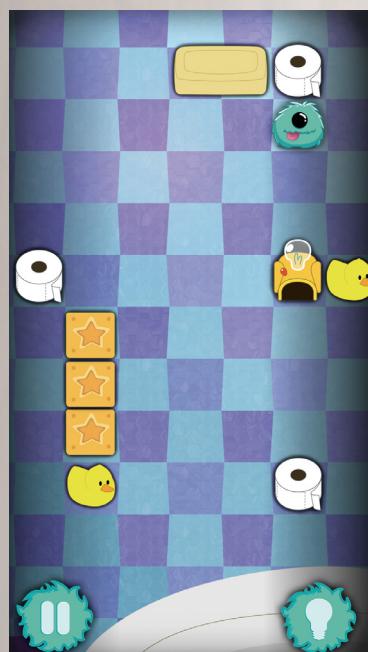
MUNDO 2: SALÓN





DINÁMICAS

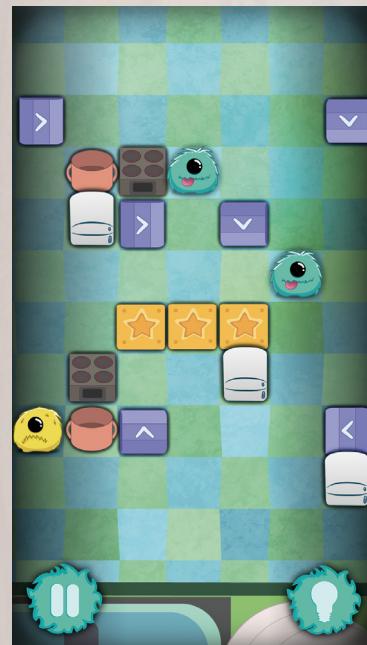
MUNDO 3: BAÑO





DINÁMICAS

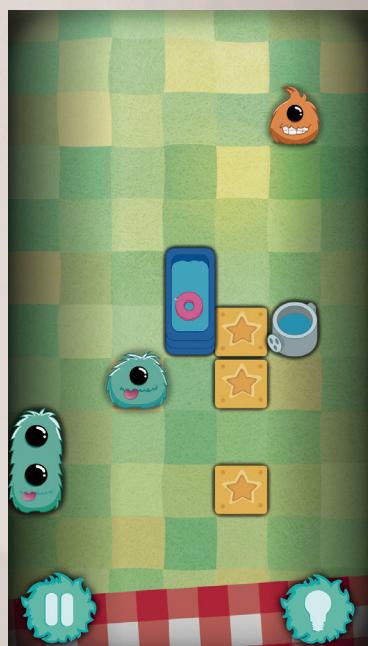
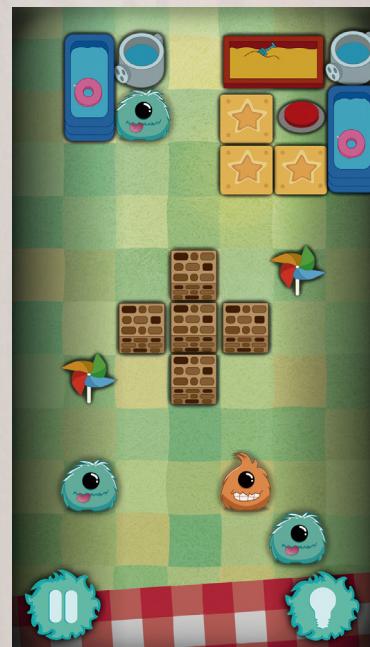
MUNDO 4: COCINA





DINÁMICAS

MUNDO 5: JARDÍN





DINÁMICAS

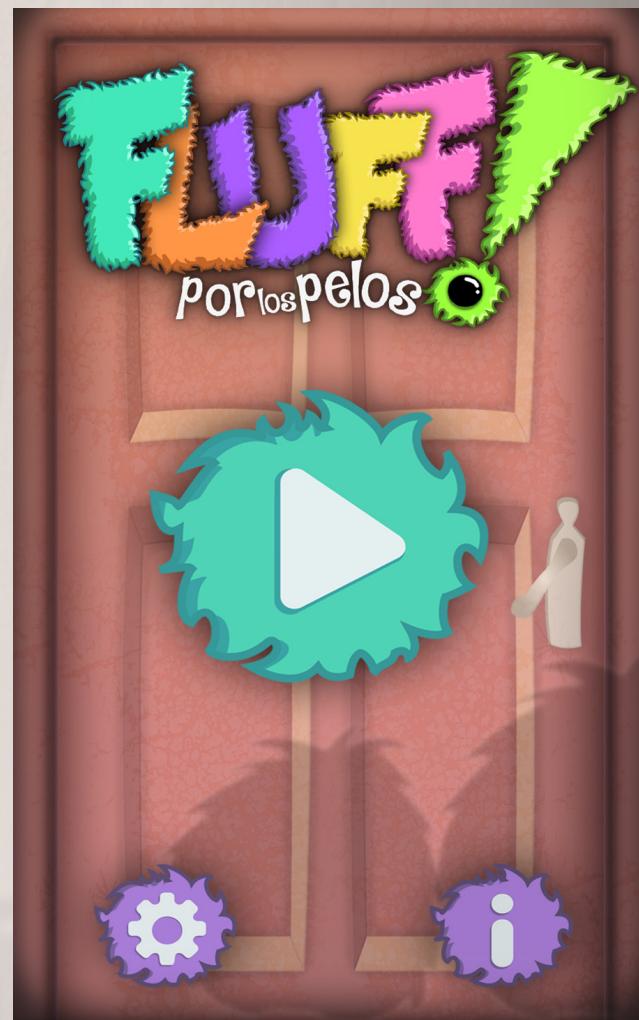
3.3 Interfaz del juego

La interfaz, como se muestra abajo, es bastante sencilla y intuitiva. En la portada nos encontramos el botón de play y el botón de ajustes. Desde el botón de play nos desplazará automáticamente a la pantalla de selección del mundo donde estemos y señalará el nivel en el que nos encontramos.

SELECCIÓN MUNDO



PÁGINA PRINCIPAL





DINÁMICAS

OPCIONES



CRÉDITOS



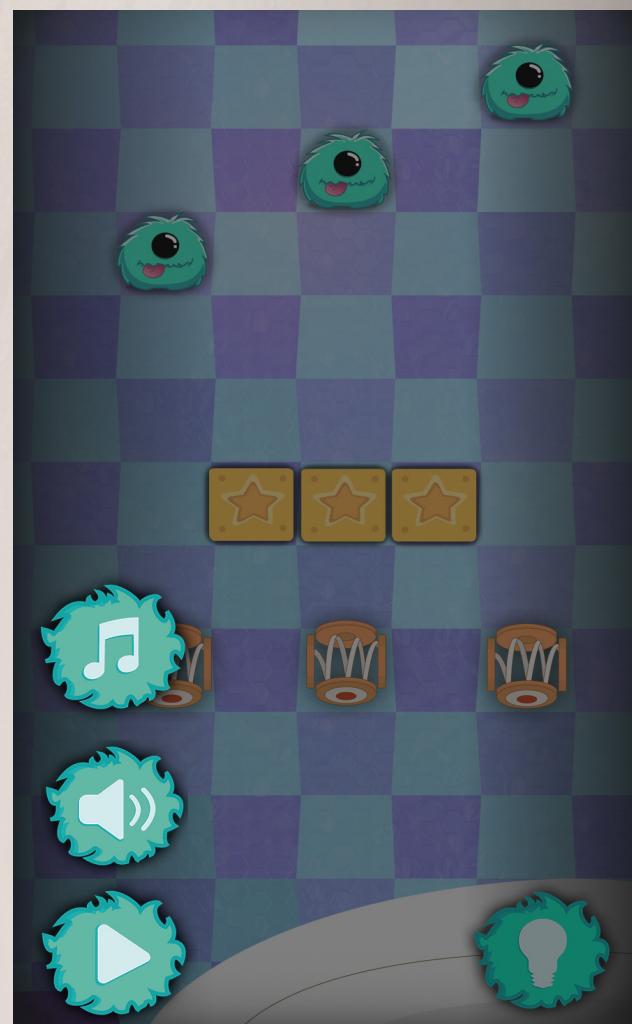


DINÁMICAS

NIVEL COMPLETADO



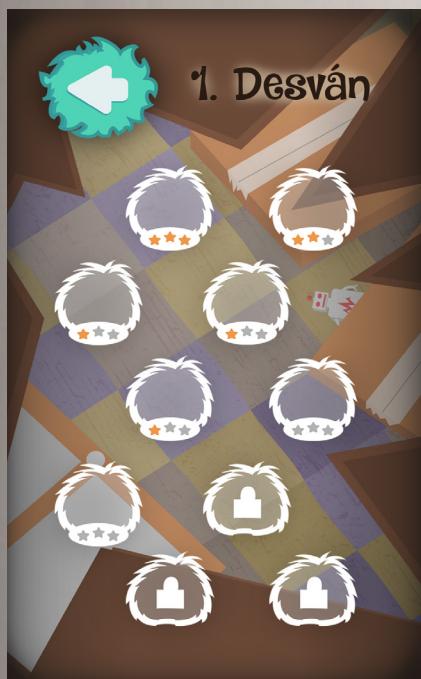
PAUSA





DINÁMICAS

PANTALLAS DE SELECCIÓN DE NIVEL





DINÁMICAS

3.4 Controles de la interfaz



3.5 Aprendizaje del juego

Al principio del juego y de cada mundo, ya que se introducen nuevos personajes, habrá un breve tutorial explicando cómo funciona cada personaje y/o nueva mecánica.

3.6 Equilibrio del juego

El juego siempre será cíclico dado que siempre empezará cada vez que llegue el jugador a un nuevo mundo, con niveles más sencillos, incrementando la dificultad progresivamente, hasta llegar a un nuevo mundo.

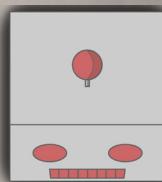
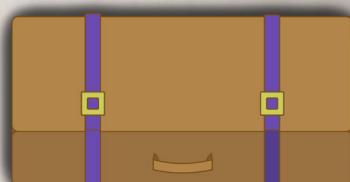
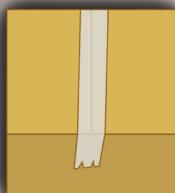


ESTÉTICA Y ARTE

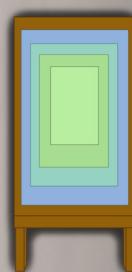
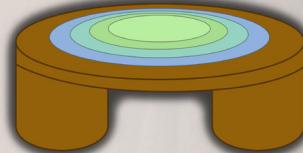
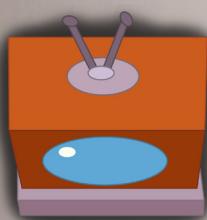
4.1 Elementos del mundo

El juego dispone de 4 props de escenario por mundo, dependiendo del mundo donde esté el jugador, podrá encontrarse estos props:

Desván:



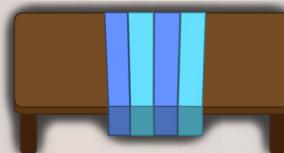
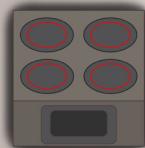
Salón:



Baño:



Cocina:



Jardín:





ESTÉTICA Y ARTE

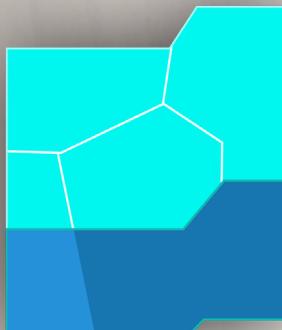
Props especiales:

CASILLA DE ESTRELLA:



Cuando se acaba el nivel con alguna pelusa encima de una de estas casillas, el jugador consigue una estrella en ese nivel.

BLOQUE DE HIELO:



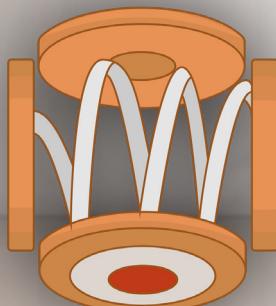
Es un obstáculo más, sólo que al chocar contra él se rompe y desaparece por lo que queda la zona despejada de obstáculos.

CLONADOR:



Es un cubo con 4 aberturas que divide una pelusa en 3 adicionales. Los cuatro lados son tanto entradas como salidas. Si hubiera algún obstáculo en alguna de las salidas cuando entra una pelusa, sólo se clonará por las restantes libres. Pueden clonarse tantas veces se quiera.

MUELLE:

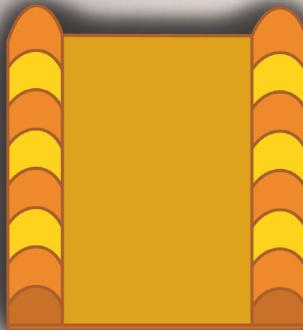


Es una estructura formada por un muelle y cuatro caras en las que puede rebotar una pelusa y con ello retrocede una casilla en la dirección en la que vino desde la casilla del choque, quedándose a una casilla de distancia de este.



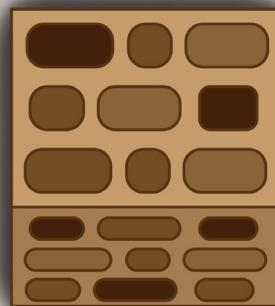
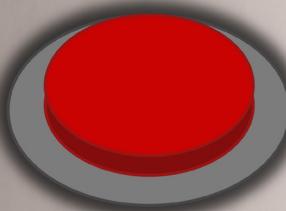
ESTÉTICA Y ARTE

UNIDIRECCIÓN:



Son puentes amarillos los cuales tienen paredes en dos lados opuestos y por los que solo se puede pasar por una dirección. Si se intenta pasar por el lado que no es. Funcionan como obstáculos normales donde las pelusas se paran si se chocan.

BOTÓN Y MURO:



Son bloques de ladrillo que impiden el paso, para quitarlos del camino habrá que colocar una de las pelusas sobre el botón. Si se quita la pelusa de este, el muro volverá a ponerse en el camino.

CINTA:



Son plataformas que ocupan un espacio del tablero de juego sobre las cuales el jugador puede empujar a cualquier tipo de pelusa. Estas saldrán disparadas en la dirección indicada en la plataforma y solo se detendrá al chocar con cualquier obstáculo o al agruparse con otras.

CONO:



Son obstáculos que separan varias pelusas que estén juntas cuando se interponen en su camino, dejando sólo a una apoyada en él.

4.2 Análisis del color

PERSONAJES

Para nuestros personajes hemos decidido conseguir el contraste con respecto al fondo por varios medios:

- Línea exterior de un color más oscuro que el interior.
- Degradado exterior a modo de sombra suave.
- Sombra por debajo para separarlos pero además que se vean más integrados en este, posados sobre él y no aplastados.
- Colores muy brillantes y un poco desaturados.

En general cada personaje usa en sí mismo colores análogos. Es decir en su línea sombras y brillos son el mismo tono tan sólo variando el brillo y la saturación un poco. Esas sombras y brillos son para darles más volumen a las pelusas y que se vean más esponjosos.

El único que rompe esta regla es la pelusa normal, pues tiene la lengua rosa fuera que contrasta de forma complementaria con su color general turquesa. Esto es debido a que queríamos que esta en concreto llamase la atención sobre las otras, al ser la principal.

Otro elemento en común en las pelusas es su gran ojo negro con brillo, que las hace resaltar sobre el resto de elementos del escenario. Solo se exceptúa a la dormida por pura lógica de que debe mantener los párpados bajados mientras descansa.

Todas las pelusas tienen colores cálidos. Incluso el principal (turquesa) y el magnete (morado) tiran más hacia verdes vivos y rojos que hacia colores fríos como el azul.



FONDOS

Tenemos distintos fondos:

- Tableros de juego
- Fondos de selección de niveles
- Pantalla de inicio
- Pantalla de selección de mundos
- Pantalla de victoria



ESTÉTICA Y ARTE

TABLEROS DE JUEGO

En conjunto, todos los mundos usan colores muy saturados, y brillantes pero no al límite (Entre un 90% y 70%). Lo que provoca unos fondos bastante claros y desaturados que contrastan muy bien con los colores más saturados y brillantes de las pelusas.

Todos ellos usan gamas análogas, llevándolos a más desaturados, y a los colores más oscuros por naturaleza (como los morados), subiéndole un poco de brillo para igualarlos a los demás.

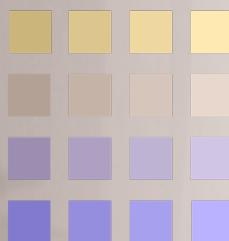
La excepción de las gamas de color es el principal que usa una complementaria, esto es debido a qué queremos lograr qué destacarse y además usando el color más brillante por naturaleza (amarillo) y el menos brillante (morado) diese la sensación de salir de un lugar oscuro como seria un desván, pero sin bajarnos del brillo y la saturación qué habíamos decidido utilizar.

Por otro lado, toda la cuadrícula tiene una textura de pequeño tamaño, esto para diferenciarla aún más de los props y personajes qué colocaremos encima. Esta textura tiene un poco de viraje para dar un color más interesante a los fondos.

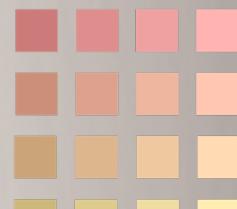
Para sus elementos en la parte inferior simplemente cambiamos el tono y un poco la saturación de los colores; además de no aplicarles la textura. Todo esto para darle más protagonismo a la qué será la zona de juego.

Para esto mismo, en la versión tablet, añadimos un sutil degradado para oscurecer los laterales y así dejar la zona jugable más luminosa.

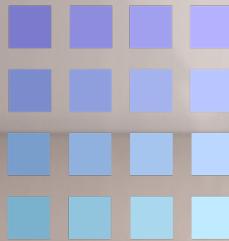
MUNDO 1 / DESVÁN: Amarillo y morado (Complementario)



MUNDO 2 / SALÓN: Rojo y amarillo (Análogo)



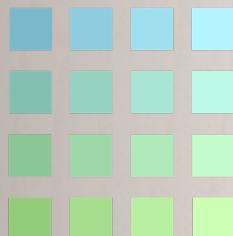
MUNDO 3 / BAÑO: Morado y azul (Análogo)



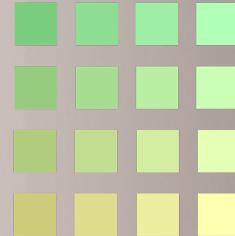


ESTÉTICA Y ARTE

MUNDO 4 / COCINA: Verde y azul (Análogo)



MUNDO 5 / JARDÍN: Verde y amarillo (Análogo)



FONDOS DE SELECCIÓN DE NIVELES

Estos fondos toman los mismos colores de los mundos pero oscureciéndolos un poco más, es decir menos brillantes. Esto es debido a qué serán utilizados como fondos en segundo plano y no queremos qué destaque y confundan.



PANTALLA DE INICIO

La pantalla de inicio sigue utilizando los mismos colores desaturados y brillantes de los fondos de juego. También tiene textura para darle coherencia con estos. Para destacar los botones hemos utilizado colores más saturados y aún más brillantes, es decir, los mismos que los de las pelusas. Esto mismo se ha llevado a cabo al hacerse el logo.



PANTALLA DE SELECCIÓN DE MUNDOS Y PANTALLA DE VICTORIA

Se ha continuado usando colores desaturados y brillantes, dando toque de color con los cuadros más saturados que representan los mundos. Esto es así para que sean los elementos que destacan y a los que queremos dirigir la atención. Lo mismo ocurre con la pantalla de créditos.



ESTÉTICA Y ARTE

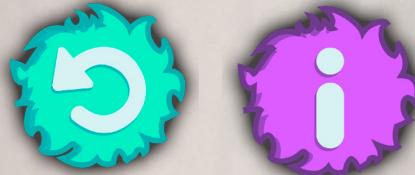
LOGO

Al la hora de elaborar el logo se han utilizado los colores de los personajes del juego para qué no se perdiese el tema principal, por la misma razón este tambien tiene una sombra exterior. Aunque esta aparte de un uso estético tiene un uso útil, el de separar el logo de cualquier fondo sobre el qué se coloque y qué nos se pierda.



BOTONES

Como ya comentabamos antes, hemos utilizado los mismos colores qué los personajes, en su mayoria el del personaje principal, para dar una señal más de qué este sera el qué más debe destacar. Estos botones tambien continuan la estética de sombra exterior, qué les ayuda también a separarse del fondo.



PROPS

Estos, al igual que los personajes son mucho más saturados pero tienen menos brillo para no tomar tanto protagonismo, tambien tienen sombras, sombras exteriores y linea. Esto es debido a qué queremos qué se vean como objetos solidos y no pegados al fondo. Qué se aprecie qué las pelusas podrán chocar contra ellos.





EXPERIENCIA



EXPERIENCIA

5.1 Jugabilidad intrínseca

El jugador deberá deslizar las pelusas, con el fin de juntarlas todas y crear una pelusa gigante, encontrándose obstáculos diferentes en cada nivel.

La curva de dificultad está pensada para que cada nivel sea más intenso, siendo cíclica ya que en cada mundo nuevo, el principio será sencillo pero al final se complicará.

5.2 Jugabilidad interactiva

La interfaz es sencilla, esto se busca para que el jugador se encuentre con los mínimos problemas a la hora de jugar. El jugador simplemente deberá deslizar el dedo en la dirección en la que quiere que se mueva la pelusa.

5.3 Jugabilidad artística

Fluff! Por los pelos pretende ser un juego desenfadado y divertido, en el que se nos muestran las diferentes partes de la casa.



MARKETING y PUBLICIDAD



MARKETING Y PUBLICIDAD

6.1 Publicidad

Los medios que utilizaremos para publicitar el juego serán medios como Facebook, Twitter, etc.. y además, crearemos una línea de merchandising.

6.2 PEGI

El PEGI de Fluff! Por los pelos es para todos los públicos por ello dado que no contiene ningún tipo de contenido obsceno con clasificación de PEGI 3; el diseño está hecho para agradar a todo el público.

6.3 Logo e imagotipo





SUPUESTOS y LIMITACIONES



SUPUESTOS Y LIMITACIONES

7.1 Limitaciones técnicas

Fluff! Por los pelos va destinado a Android e iOS y se juega con la pantalla en vertical. En tablets se adaptará a un diseño panorámico horizontal. Fluff! sólo estará disponible para estas plataformas ya que no está diseñado para lanzarse en otras plataformas.

7.2 Restricciones comerciales

Fluff! busca hacerse un hueco en el mercado, pero para ello tendrá que demostrar que tiene un acabado y un cuidado gráfico y mecánico excelente.



INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO

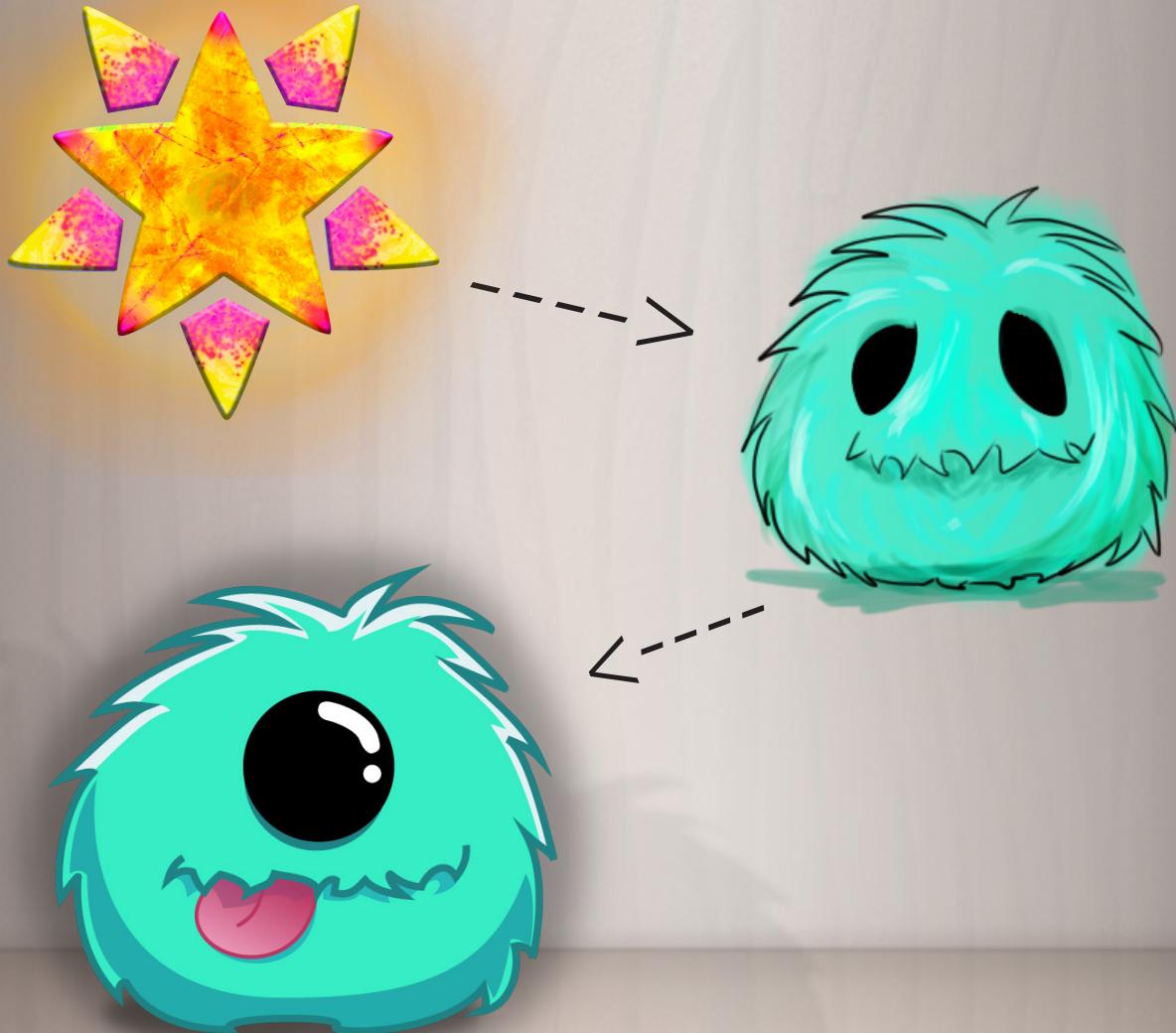


INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO

8.1 Referencias

Fluff! Por los pelos se basa en el juego original Pudding Monsters, pero cambiando totalmente el estilo. Para crear los distintos tipos de escenarios y props nos hemos basado en las diferentes partes de una casa que nuestras pelusas exploran hasta el último rincón.

8.2 Evolución del proyecto





INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO

8.3 Equipo



Enrique Anguís Cabello
Director



Pablo Jesús Cartamil Bueno
Comunicación



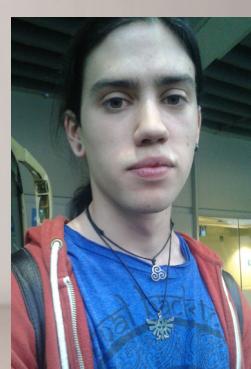
Sara Victoria Martín García
Mecánicas



Ángela Ruiz García
Animación



Mario Jiménez Castilla
Narrativa



Simón García Malheiro
Arte



DUF
por los pelos