

# Brushy

Vicent Pla Madrid

# Visión general

- **Concept.** Explora el escenario y los problemas (puzles). Combina ideas para llegar a la salida.
- **Género.** Puzzles con un toque de FPS.
- **Metáfora.** Puzzles 3D con bloques que se pueden saltar. Solo se pueden usar si se pinta en los puntos donde obtener pintura. Obstáculos colocados estratégicamente para que suponga un reto encontrar la solución.
- **Plataformas.** PC
- **Público Objetivo.** Jugador con cierta experiencia en otros juegos de puzzles. Jugador casual, que prefiere juego calmado.





# Análisis competitivo

- **Referentes.** Epic Mickey (mecánica principal con pincel), Portal (diseño por puzles), Colorblind y Hue (tratamiento de los colores como obstáculo, 2D)
- **Competencia.** Otros juegos de puzle (serie Portal, The Talos Principle, The Witness,...)
- **Características diferenciadoras.**
  - Uso de colores dentro del juego para crear puzles 3D
  - Jefes integrados en los puzles que harán uso de los conocimientos adquiridos durante el resto de niveles



# Narrativa

- **Protagonista.** Brushy, un personaje pequeño, carismático que usa un pincel grande como arma.
- **Antagonista.** Mago malvado que ha borrado el color del mundo y se ha quedado descansando en el castillo para recuperar fuerzas y atacar el resto de pueblos
- **Historia.** Época medieval. El reino donde vive nuestro protagonista es atacado y el color ha desaparecido. Su pueblo ha sobrevivido y se rumorea que el causante de todo se ha quedado en el castillo, de modo que armados con el pincel mágico deberá arreglárselas para llegar al castillo y derrotar el enemigo para recuperar el color al mundo
- Como mínimo habrá unos 15 niveles, que irán aumentando progresivamente de dificultad

# Jugabilidad



- **Objetivos del juego.** Llegar a la salida de cada nivel
- **Mecánicas básicas.** Moverse, saltar, , mover/usar objetos, lanzar pintura (para revelar objetos, obstáculos en el escenario), lanzar agua (para “borrar” obstáculos, matar enemigos)
- **Obstáculos.** Cajas, botones, paredes, enemigos.
- **Recursos.** Pincel, Estamina (Cargas de pintura), botes de pintura, fuentes
- Para completar cada nivel habrá que tener en cuenta los colores disponibles y como conseguirlos, la posición de la salida y otros objetos, el color necesario para revelar estos obstáculos, el orden de acciones para llegar a la salida
- El juego se gana al completar todos los niveles y derrotando al jefe final