



*Amigurumi*

*Silvia Rumi*

# Visión general

- **Concept.** Eres una bebé que gatea por una casa de madrugada y sigue el rastro de unas polillas que invaden las distintas habitaciones. En cada habitación se encontrarán pequeños amigurumis (*muñecos de lana*) “con vida”, y un boss final. El bebé tiene que escabullirse de los enemigos, no luchar (*ya que es un bebé*)
- **Género.** Horror de supervivencia
- **Tema, escenario, metáfora.** Las habitaciones de la casa serán exageradas para representar distintos escenarios del juego. Su tamaño será desproporcionado para reflejar los miedos y la sensación que pueda sentir un bebé ante el miedo.
- Los amigurumis son poseídos por las polillas ya que las polillas depositan sus huevos en la lana.
- **Plataforma.** PC
- **Mercado.** Jugadores entre 16 y 30 años

# Análisis competitivo

- **Referentes.** Among the Sleep, Little Big Planet, Unravel.
- **Competencia.** Juegos de horror y experiencia paranormal
- **Características diferenciadoras.**
  - El bebé interactúa con los enemigos
  - Juego de pensar. Tienes distintas formas de evadir los enemigos, debes escoger una
  - Muñecos de ganchillo adorables irán a por ti
  - El boss final de cada escenario será un objeto característico de la habitación en la que se encuentre (*una cacerola en la cocina, una lámpara en un dormitorio, etc*) formado por polillas
  - En la lucha contra el boss entrarás en un “minijuego” a contrarreloj





# Narrativa

- Eres una bebé de un año a la que siempre le regalan muñequitos de amigurumi
- Muñecos de Amigurumi, monstruos formados por polillas
- Hay una plaga de polillas en casa y el exterminador no puede acudir hasta la mañana siguiente. Tras la noche (*en la que transcurre el juego*) el exterminador llega y acaba con las polillas. Todo recupera la normalidad. **Pero, ¡un momento! Parece que he visto moverse a ese muñeco ← Aquí acaba el juego**
- Número de niveles en el juego.** Tantos como habitaciones de una casa: Baño, cocina, habitación de los padres, despacho... la habitación de la bebé no cuenta ya que partes de esta.



# Jugabilidad

- **Objetivos del juego.** Seguir el camino de polillas y superar cada habitáculo sin dañarte
- **Mecánicas básicas.** Gatear, caminar torpemente, empujar objetos
- **Obstáculos.** Amigurumis y bosses. Cuando la barra de **cordura** llega al mínimo el bebé comienza a llorar desesperadamente y la madre corre a llevarlo a su cuarto de nuevo. Empiezas desde el principio.
- **Recursos utilizados para "alimentar" la mecánica.** Barra de energía y de cordura.

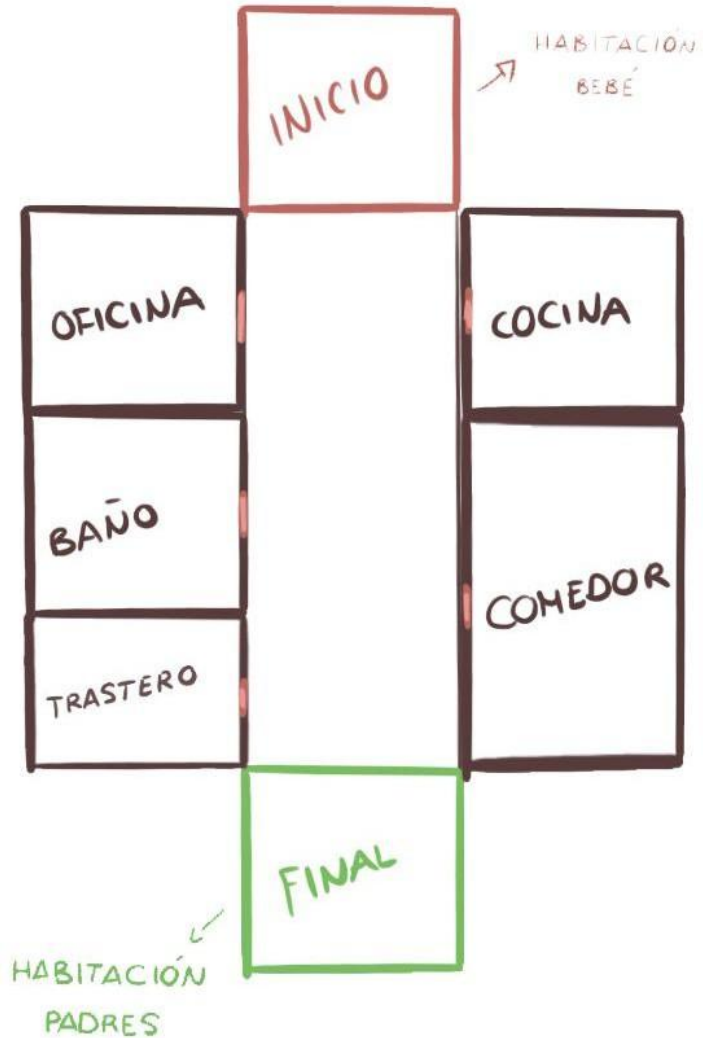
- El nivel acaba cuando derrotas al boss. La lucha contra el boss consistirá en un minijuego que trata de encontrar un insecticida que aparecerá de forma aleatoria, y rociarlo. Contrarreloj de 3 minutos. El juego concluye cuando llegas a la habitación de los padres, estos te arropan y duermes con ellos.



A dark, atmospheric hallway with wooden floors and a single light source at the end. The walls are dark and textured, and the floor is made of polished wooden planks. A single, bright light source is visible at the end of the hallway, casting a glow. The overall mood is mysterious and suspenseful.

# CONCEPT BÁSICO

# MUNDO



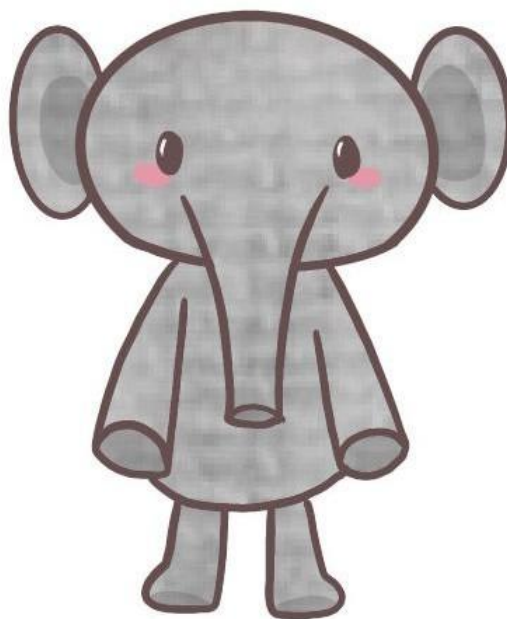
Puedes escoger la puerta que quieras.  
Excepto la **verde** que estará **bloqueada**.

Cuando entras por una puerta entras a un mundo y no puedes salir hasta finalizarlo.

Cuando completas un mundo no puedes volver a entrar por esa puerta.

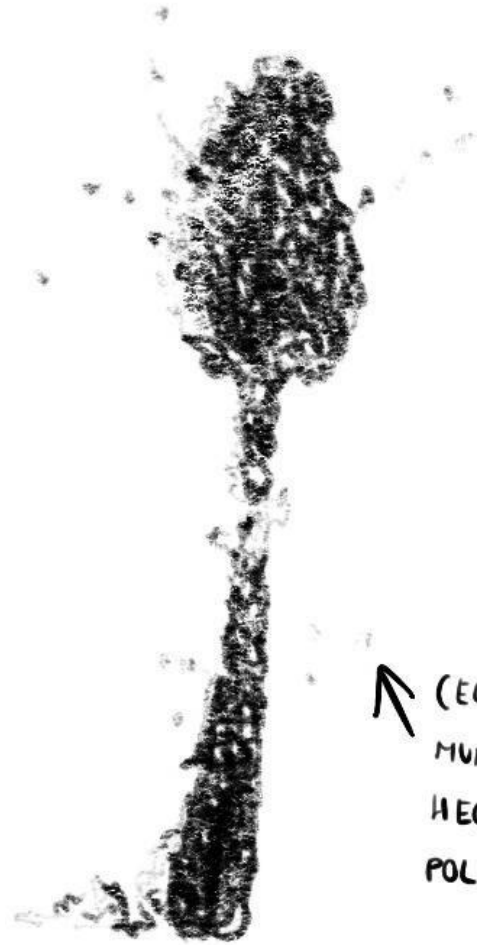
Las puertas de los mundos no empezados estarán **llenas de polillas**, y una vez finalizados la puerta aparecerá **limpia**.

# AMIGURUMIS



↑  
APARIENCIA  
INOCENTE. SON  
JUGUETES DEL  
BEBÉ POSEIDOS.

# BOSS



↑ (ELEMENTO DEL  
MUNDO ACTUAL)  
HECHOS CON  
POLILLAS