

Documento de diseño del Juego.



Universidad
del Cauca

Programa de Diseño Gráfico
Universidad del Cauca
2015

Documento de diseño del juego.



*Julián Andrés Montilla Ordóñez
Ferley Realpe Muñoz
Noviembre de 2015*

ÍNDICE

1. ASPECTOS GENERALES DEL VIDEOJUEGO.

1.1. Concepto de alto nivel.....	5.
1.2. Características principales	5.
- Género.	
- Público.	
1.3. Estilo visual	5.
1.4. Alcance del proyecto.....	5.
1.5. Objetivos de aprendizaje	5.
1.6. Objetivos del videojuego.....	5.
- Objetivo general.	
- Objetivos específicos.	

2. HISTORIA.

2.1. Historia	6.
2.2. Story boards.	
- Intro.....	9.
- final	12.

3. PERSONAJES

((CONCEPTO, HISTORIA, MECÁNICAS))

3.1. Protagonista (Valentina).....	17.
3.2. Aliados.	
- Vidur (Abuelo).....	19.
- Padres (Nito y Mary).....	20.
- Aldeanos.....	21.
3.3. Enemigos.	
- Grendy	22.
- Groguis	23.
- Chatarra mutante	
1. Gazz	24.
2. Pipiano	25.
3. Chistro	26.
4. Salchipapo.....	27.
5. Bomzy.....	28.
6. Hito.....	29.
7. Spiburguer.....	30.

4. ESTÉTICA.

4.1. Parallax.....	33.
4.2. Música	33.
4.3. Color.....	33.
- Paleta 1.....	34.
- Paleta 2.....	35.
- Paleta 3.....	36.
- Paleta 4.....	37.

5. TUTORIALES..... 39.

6. INTERFACES.

- Mapa	41.
- Plato	41.
- Plataforma.....	42.
- Puzzle.....	42.

7. FLUJO DE PANTALLAS..... 45.**8. ALIMENTOS.**

8.1. Alimentos de cada pueblo 47.

8.2. Refrigerios..... 47.

9. ETAPAS (CONCEPTO, MECÁNICAS)

9.1. Mapa 49.

9.2. Plato 50.

- Concepto y funcionamiento 51.

- Tamaños de los platos 52.

- Estadísticas y consejos 53.

9.3. Plataformas..... 53.

- Carteles 53.

- Las tiendas 54.

0. Casa de Valentina 55.

1. Montañas de lluvia..... 56.

- Assets ejemplo..... 57.

- Diseño de nivel 59.

2. Valles del sol 60.

- Diseño de nivel 61.

3. Canto verde 1 62.

- Diseño de nivel..... 63.

4. Canto verde 2 64.

- Diseño de nivel..... 65.

5. Los lagos..... 66.

- Diseño de nivel 67.

6. Valle mugidor 68.

- Diseño de nivel 69.

7. Dulcaria 70.

- Diseño de nivel 71.

9.4. Puzzles..... 72.

1. Montañas de lluvia..... 73.

2. Valles del sol..... 74.

3. Canto verde 1 75.

4. Canto verde 2..... 76.

5. Los lagos..... 77.

6. Valle mugidor..... 78.

7. Dulcaria..... 79.

10. ASPECTOS TÉCNICOS..... 81.



ASPECTOS GENERALES DEL VIDEOJUEGO

- CONCEPTO DE ALTO NIVEL, CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES, ESTILO VISUAL,
- ALCANCE DEL PROYECTO, OBJETIVOS DE APRENDIZAJE, OBJETIVOS DEL VIDEOJUEGO.

1.1 CONCEPTO DE ALTO NIVEL

Abastlan es un mundo en el interior del planeta tierra en el que se ha roto el equilibrio alimenticio al haber sido invadido por la comida chatarra mutante al mando del villano Grendy. Éstos alimentos han hecho que los aldeanos caigan bajo un extraño hechizo que los convierte en groguis que solo piensan en ingerir alimentos chatarra, Valentina la protagonista de la historia deberá enfrentar diferentes retos a través de 7 niveles en donde buscará a sus padres que están desaparecidos e irá descubriendo la causa de este conflicto hasta lograr la restauración de Abastlan.

1.2 CARACTERÍSTICAS

GÉNERO: Combina mecánicas de un videojuego de plataformas clásico y videojuegos tipo puzzle.

PÚBLICO OBJETIVO: Está dirigido a niños entre los 8 y 12 años de edad. Este público es lo que Mark Prensky denomina "nativos digitales" (niños nacidos y criados en mundo rodeado de tecnología) quien propone a los videojuegos como herramientas valiosas para transmitir nuevas habilidades a una población con esas características. El videojuego será usado como herramienta de apoyo complementario dentro de las clases en donde se hable de hábitos de alimentación saludable y ayudara a dar nuevas experiencias de aprendizaje a los estudiantes.

1.3 ESTILO VISUAL

Tendrá un estilo tipo toon (cartoon network) con gráficos en 2D mezclados con un poco de anime japonés. Su trazo será uniforme, con colores planos en los personajes, fondos coloridos y ambientes diferenciados en cada nivel según el grupo de alimentos de cada pueblo.

1.4 ALCANCE DEL PROYECTO.

Se pretende que el videojuego completo sea incluido dentro del software que se utiliza en el programa Tablets para educar, de igual manera pueda ser usado como parte de la concientización para los niños en el programa tiendas saludables que se tiene proyectado implementar en la ciudad de Popayán.

1.5 OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Diferenciar los grupos de alimentos.
- La forma como se constituye un plato de alimentos balanceado.
- Las 5 diferentes comidas del día y los horarios adecuados para consumirlas.
- Diferenciar la comida saludable y la comida chatarra.
- Importancia de hidratarse.

1.6 OBJETIVOS DEL VIDEOJUEGO

OBJETIVO GENERAL.

- Superar las diferentes pruebas recorriendo los 7 niveles que propone el juego.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Armar de forma balanceada el plato de comida al inicio de cada nivel.
- Completar las etapas de plataforma de cada nivel, en el transcurso de estas etapas se deberán recolectar los alimentos que están distribuidos a lo largo del escenario y con ellos alimentar a los groguis (Aldeanos transformados) para devolverlos a la normalidad.
- Completar los 7 puzzles que se presentan al final de cada nivel.

2 HISTORIA

HISTORIA / STORY BOARDS (INTRO Y FINAL).

La siguiente historia se desarrolla en nuestro planeta tierra, sin que ninguno de nosotros sospechemos ni nos demos cuenta. Esta historia es solo conocida por unas cuantas personas en el mundo y ahora por ustedes...

Resulta y pasa que nuestro planeta tierra es una esfera hueca y no llena de tierra con bolas de fuego como nos han contado los libros... Eso es algo que nos quieren hacer creer los que conocen el verdadero secreto y no quieren que se descubra...

Nuestro planeta cuenta con un par de entradas a su interior, éstas entradas se encuentran justo en el centro de los polos, norte y sur.

¿Qué creen que se encuentra en el interior del planeta?

- ¡Cristales!
- ¡Está lleno de agua!
- ¡Tiene muchas cuevas!

¡Pues NO! ninguna de esas cosas. El secreto que habita dentro de nuestro planeta es... ¡Un segundo planeta!

- ¿Un segundo planeta?

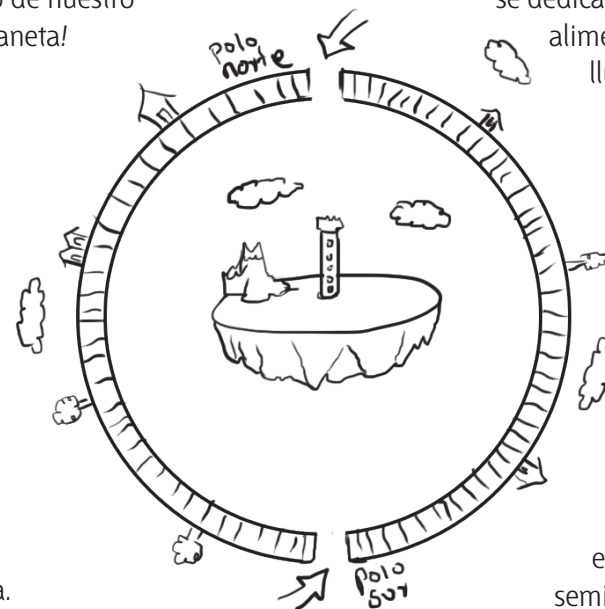
Sí, un planeta en miniatura, sólo que este tiene

una forma aplanada como si fuera una bandeja flotante.

En este lugar, las personas viven muy tranquilas, siembran, cosechan y crían a sus animales, tal como lo hacemos en nuestro planeta.

Este planeta se divide en 7 pueblos, en el que cada uno se dedica a producir un grupo específico de alimentos, estos son: El pueblo "Montañas de lluvia", Agua; "Los Valles del sol", cereales y tubérculos; "Canto verde 1", verduras y leguminosas; "Canto verde 2", frutas; "Los lagos", carnes y huevos; "El valle mugidor", lácteos y finalmente "Dulcaria", de Grasas y dulces.

Cada pueblo tiene una semilla mágica que ayuda a que el producto germine y crezca sano, por ejemplo: en el pueblo "Canto Verde 2", está la semilla de las frutas; en el pueblo "Valles del sol", está la semilla de los cereales y tubérculos y así sucesivamente. Por ejemplo ¿Qué creen que



pasaría si intercambiáramos la semilla de los lácteos y de las frutas?

-¡Qué las frutas serían de leche!

-¡Los árboles tendrían vacas!

-¡Las vacas darían jugo de frutas!

¡Así es! Por esta razón las semillas nunca se deben quitar ni remplazar, pues se alteraría gravemente el equilibrio y el balance que tiene cada pueblo y dañaría al planeta entero.

Justo en el centro del planeta hay una gran torre, donde se puede ver una representación luminosa de cada una de las 7 semillas. Si una de las semillas se enferma, la luz de esta se verá opaca, así sabrán si algo anda mal en uno de los pueblos vecinos.

En cada uno de los pueblos se encuentra un templo que guarda la semilla correspondiente a cada lugar, en este sitio las personas realizan un ritual en el cual ingieren los alimentos de los distintos pueblos para restaurar sus cuerpos y poder vivir de forma saludable.

En una pequeña casa, ubicada en "Las montañas de lluvia", se encontraba una niña llamada Valentina que vivía con sus padres y su abuelo.

Un día sus padres bajaron a "Los valles del sol" para hacer el mercado como ya era costumbre. Las horas pasaban y sus padres no regresaban, la noche llegó y decidió ir a dormir, con un poco de preocupación.

Al día siguiente se percató de que aún no llegaban. Valentina tenía un mal presentimiento, pero su abuelo le decía que ya volverían, que no se preocupara. Al llegar el tercer día Valentina despertó muy temprano

y fue a desayunar, después salió al patio y observó a su abuelo que estaba sentado debajo de un gran pino, le dijo que se acercara que tenía algo que contarle.

Valentina escuchó atenta todo lo que su abuelo le decía. Le contó que las cosas en los pueblos de abajo no estaban nada bien, que todo había cambiado, las personas se comportaban de un modo muy extraño, ya no eran aldeanos normales, ahora eran groguis. Valentina no entendía que eran los groguis, pero su abuelo le explicó que éstos eran como zombies, solo que no comen cerebros sino unos alimentos de apariencia extraña. También le dijo que lo más probable era que sus padres también estuvieran convertidos en groguis, pero el abuelo la miro y con una pequeña sonrisa le dijo que no se preocupara pues existía una cura para devolverlos a la normalidad, solo había que tomar algunos de los pocos alimentos sanos que habían por ahí y darles de comer, Además le dijo que para salvar a sus padres, y al resto de Abastlan tendría que restaurar las semillas que habían sido remplazadas, y así lograría encontrarlos.

Después de escuchar todo lo que su abuelo le contó, Valentina sin dudarlo inicio su viaje, su abuelo le dijo que la acompañaría para ayudarla cuando esta tuviera alguna duda. Mientras bajaba de la montaña, observaba que el paisaje cambiaba, los árboles comenzaban a cambiar de color, con extrañas bocas y ojos que salían de estos y en algunos casos hasta manos tenían que sujetaban caramelos o paletas.

Valentina asustada continuó su camino y más adelante se encontró con un aldeano que se veía enfermo, en ese instante recordó lo que su abuelo le había dicho, que esas personas habían sido aldeanos pero que por ingerir los extraños alimentos se habían transformado en

groguis. Valentina saco una manzana de su bolsillo y se lo dio, inmediatamente el grogui volvió a ser un aldeano saludable, y éste le contó que todo ese caos se dió por una persona que cayó por uno de los dos agujeros del cielo. (Polo norte y polo sur)

Valentina agradeció al aldeano por la información y continuó su camino con la esperanza de encontrar a sus padres. Más adelante se encontró con nuevos enemigos que tenían una apariencia de alimentos extraños con empaques coloridos que intentaban detener su paso, pero no lo lograron.

Después de ir por los primeros 6 pueblos y reemplazar las 6 semillas enfermas, éstos regresaron a la normalidad junto con sus habitantes. Finalmente Valentina llegó al pueblo de "Dulcaria" con la esperanza de al fin encontrar a sus padres y también al responsable de tanto daño, del cual ya sabía gracias a los distintos periódicos que le habían dado en el camino los aldeanos.

En éste pueblo se encontró con Grendy, el villano que había reemplazado cada una de las semillas y justo detrás de él, estaban convertidos en groguis los padres de Valentina.

Valentina se sorprendió al verlos de en esa forma, sintió un poco de temor, pero esto no impidió que luchara contra aquel villano ya que la fuerza del amor hacia sus padres y sus ganas por salvar el planeta, hizo que reuniera la valentía que necesaria para derrotarlo.

Durante la batalla, Valentina ataca a Grendy con la comida chatarra que él mismo estaba lanzando haciéndola rebotar de nuevo hacia él, después de un rato el villano muestra su verdadera apariencia de hombre saludable

con un cuerpo atlético, volviéndose mucho más fuerte y rápido. Valentina lo sigue atacando con comida chatarra hasta que éste sucumbe a los ataques volviéndose gordo y por su peso quiebra la madera donde estaba parado y cae a una jaula.

Valentina reemplaza la última de las semillas, después le preguntó a Grendy quién era, de dónde venía, cuál era el propósito de su visita. El hombre contestó que lo hacía por obtener poder, pues él era el dueño de las multinacionales que llenaban de comida chatarra el planeta tierra. Él sabía de una leyenda donde se contaba de ese pequeño planeta con de sus mágicas semillas y quiso llenarlo de comida chatarra para obtener más poder y riquezas de las que ya tenía.

También le dijo que aparentaba ser obeso para engañar a la gente y hacerlas comer los alimentos hechizados.

Grendy al verse descubierto se llenó de miedo y pidió que por favor no le hicieran daño. Ninguno de ellos recurrió a la violencia pues los habitantes de ese planeta nunca fueron personas agresivas, así que lo que hicieron fue desterrarlo del planeta y le prohibieron su entrada para siempre. Valentina se abrazó muy fuerte a sus padres y se alegró por verlos de nuevo.

Después de todo lo sucedido las personas regresaron a sus pueblos con sus familias, al igual que Valentina. El equilibrio regresó a este pequeño planeta y al restaurarse el equilibrio en Abastlan, éste mismo efecto se verá muy pronto en la parte externa del planeta tierra, pues estos dos mundos están muy conectados, y así como Valentina

logró restaurar su planeta, nosotros también podemos cambiar nuestra alimentación y restaurarnos internamente para que ese balance se vea reflejado en nuestro exterior, pues sabemos que cada habitante del planeta tierra lleva un Abastlan en su interior.

STORY BOARDS

Este story board será tomado como guía para la animación de los dos videos que tendrá el videojuego. El primer video se reproducirá al dar click por primera vez sobre el primero de los pueblos del mapa y el segundo se reproducirá justo al terminar el último de los puzzles.

El primer video es una introducción al videojuego en el que se podrá ver la forma del planeta Abastlan, su ubicación y sus habitantes. El segundo video se mostrará el destierro del villano junto con la restauración del planeta.

INTRO: Duración 1:15



Tiempo: 7 seg.

Paneo de planeta tierra con personas gordas comiendo comida chatarra en una ciudad muy congestionada.

Desvanece a negro

Sonido de carros pitando y personas hablando mientras comen.

Narrador: (Voz de niño de 12 años aprox.)

La siguiente historia se desarrolla en nuestro planeta tierra, sin que ninguno de nosotros sospechemos ni nos demos cuenta.



Tiempo: 9 seg.

Entra en fundido

Imagen del planeta tierra

Narrador: Resulta y pasa que nuestro planeta tierra es una esfera hueca y no llena de tierra con bolas de fuego como nos han contado los libros...



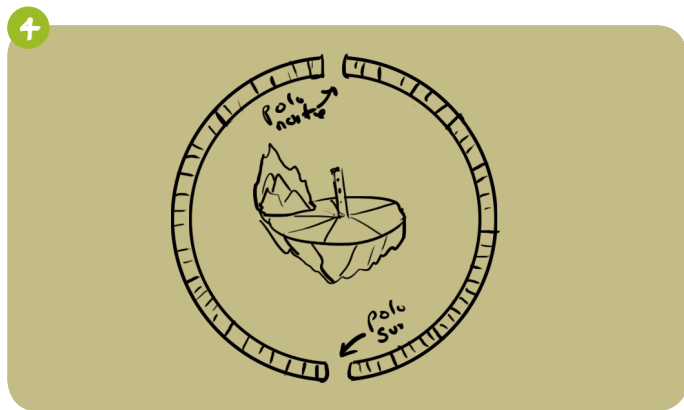
Tiempo: 7 seg.

Centro del planeta se vuelve hueco.

Cuando el narrador dice "Y lo que hay dentro de..." aparece un signo de interrogación vibrando un poco en el centro del planeta.

Narrador: (Tono misterioso) Nuestro planeta guarda un gran secreto que no muchos conocen y lo que hay dentro de nuestro planeta eeeess...

Sonido "Pumm" (Cuando aparece el signo de interrogación)



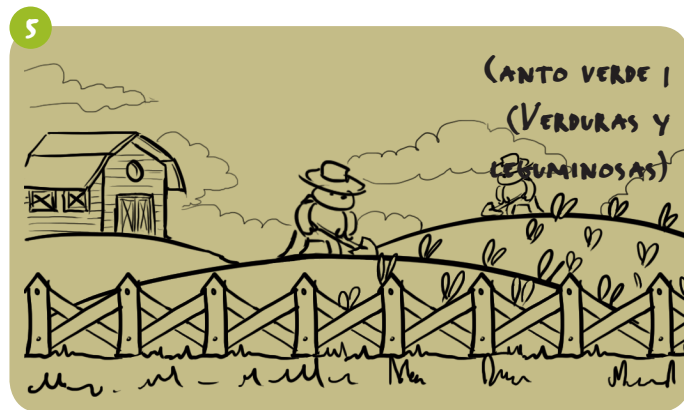
Tiempo: 7 seg.

El signo de interrogación estalla levemente y aparece el planeta Abastlan.

Textos de polo norte y sur aparecen cuando son nombrados por el narrador

Mezcla por fusión.

Narrador: ¡Un segundo planeta! un planeta en miniatura al que podemos entrar por el polo norte o sur.



Tiempo: 20 seg.

Entra por fusión.

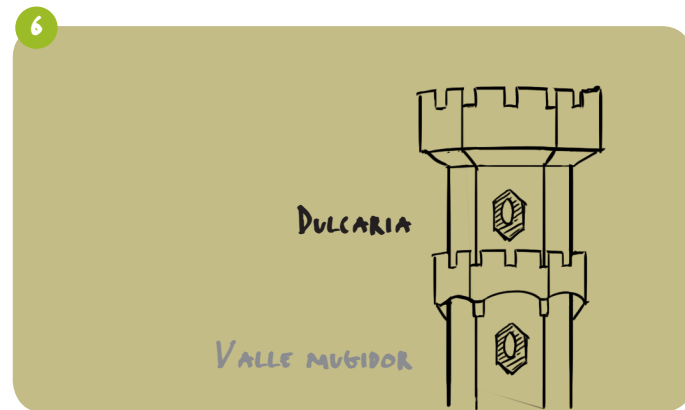
Paneo de izquierda a derecha de cada uno de los 7 pueblos cada 3 segundos

Cada paneo entra por fusión

Arriba a la derecha aparecerá el nombre del pueblo y entre paréntesis lo que produce. (Fuente FF Erikrighthand) ocupando un cuarto del ancho de la pantalla aproximadamente.

Desvanece a negro.

Narrador: El planeta tiene 7 pueblos y cada uno se dedica a producir un tipo de alimento que exporta a sus vecinos, con los que conviven en completa armonía.



Tiempo: 13 seg.

Entra por fundido

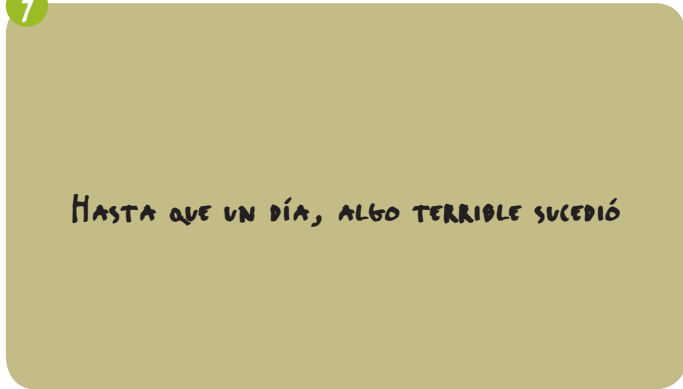
Paneo de abajo hacia arriba a la torre que se ubica en la parte derecha de la pantalla. Dentro de la torre están todas las semillas iluminando cada una con su color correspondiente. (Ver orden y colores en el manual) La semilla final es la de Dulcaria.

Cada que aparece una semilla del lado izquierdo, aparece el nombre del pueblo a la que pertenece y desaparece por opacidad.

Desvanece a negro

Narrador: Justo en el centro del planeta hay una gran torre con una luz que representa las 7 semillas que hay en cada pueblo. Si una de ellas deja de brillar, los demás pueblos sabrán que algo malo sucedió. Todo estaba muy bien...

7



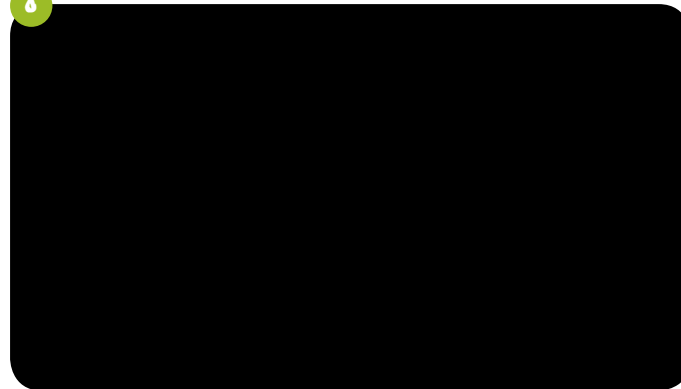
Tiempo: 8 seg.

Pantalla se vuelve negra y aparece texto en blanco "Hasta que algo terrible sucedió"

Texto desaparecen lentamente por opacidad. (3 seg.)

.....
Narrador: (Voz lenta y dramática) ...Hasta que un día algo terrible sucedió...

8

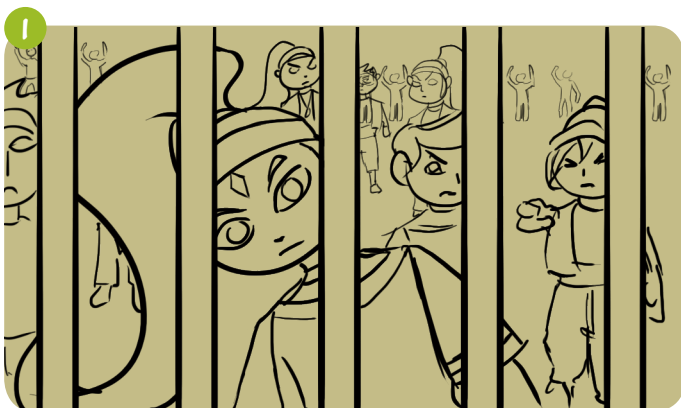


Tiempo: 4 seg.

Pantalla negra queda por 2 segundos y desaparece por opacidad, en los dos segundos deja ver el mundo 0 (cero): Casa de Valentina.

.....

FINAL: Duración 1:33



Tiempo: 4 seg.

Valentina le habla a Grendy a través de la jaula, mientras aldeanos que están detrás de ella observan y murmuran.

.....

Valentina: (Voz de niña de 10 años con carácter y tono firme) ¿Por qué hiciste todo esto? ¿Qué querías ganar?

Sonido de personas murmurando en segundo plano.



Tiempo: 6 seg.

Interior de la jaula

Grendy tras las rejas con cara de preocupación.

Desaparece lentamente por opacidad para dar paso a la siguiente imagen.

.....

Grendy: (Voz de hombre de 35 años aproximadamente, en tono de arrepentimiento)

Lo hice para obtener más poder, pues soy el dueño de las multinacionales que llenan de comida chatarra el planeta tierra



Tiempo: 6 seg.

Aparece por opacidad lentamente.

Mismo paneo del planeta tierra que se hizo en el intro, pero esta vez sin sonidos.

Desvanece a negro.

.....

Continúa Grendy: y buscaba extender aún más mi poder ayudándome mi disfraz de hombre gordo para engañar a las personas.



Tiempo: 4 seg.

Pantalla negra.

.....

Continua Grendy: ... Por favor no me hagan daño... prometo no volverlo a hacer...

Sonido de murmulos de personas, lazos que se amarran a la jaula y globos que se inflan.



Tiempo: 5 seg.

Entra por fundido

Imagen de un cielo despejado con algunas nubes

Unos globos que se elevan van apareciendo de a poco.

.....

Narrador: (Mismo niño que narro en el intro)
Las personas de Abblastlan nunca fueron personas violentas.

Sonido de viento soplando en segundo plano.



Tiempo: 7 seg.

Zoom out desde la imagen anterior.

Se muestran los globos desde más lejos y luego sube la jaula que está amarrada a los globos con Grendy dentro de ella.

.....

Narrador: (Mismo niño que narro en el intro)
No le hicieron daño pero si lo desterraron para siempre de Abblastlan.

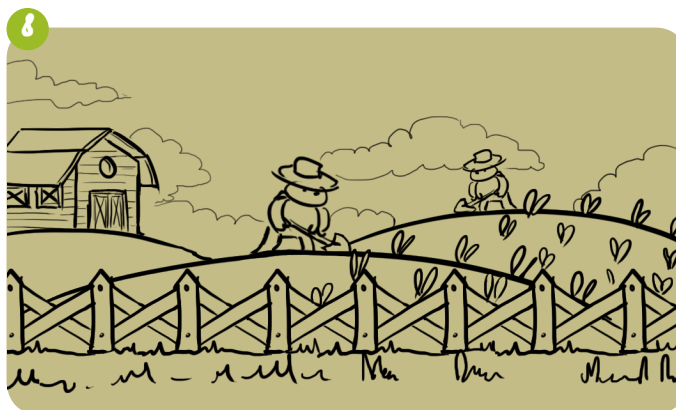
Sonido de viento soplando en segundo plano.



Tiempo: 7 seg.

Valentina es abrazada por sus padres mientras los aldeanos aplauden al fondo.

.....
Sonido de aplausos

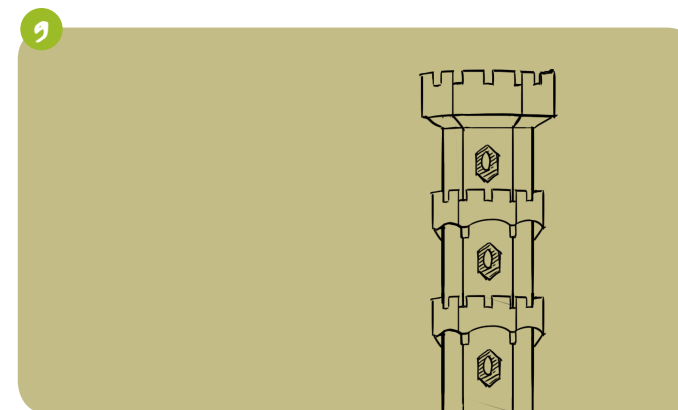


Tiempo: 20 seg.

Entra por corte.

Paneo de izquierda a derecha de algunos pueblos donde se ve a los aldeanos trabajando.

.....
Narrador: Después de todo lo sucedido las personas volvieron a sus tranquilas vidas regresaron a sus pueblos a trabajar nuevamente.



Tiempo: 5 seg.

Entra por fusión

Cielo azul, lentamente entra desde la derecha hacia la torre con las semillas iluminando.

.....
Narrador: Las semillas estaban brillando más que nunca...



Tiempo: 7 seg.

Entra por fusión.

Planeta Abastlan en el centro de la pantalla, lentamente se va haciendo un zoom out mientras desaparece por opacidad dando paso a la imagen siguiente.

Narrador: y así regreso nuevamente el equilibrio a este pequeño planeta.

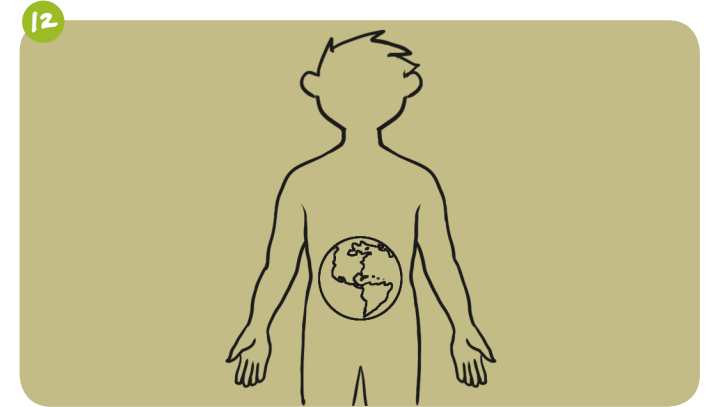


Tiempo: 7 seg.

Entra por fusión.

Lentamente aparece el planeta tierra y mientras se hace un zoom out suave.

Narrador: ...Éste mismo efecto se verá pronto en la parte externa del planeta tierra, pues estos dos mundos están muy conectados.



Tiempo: 16 seg.

Zoom out continua.

Silueta humana de niño aparece lentamente alrededor del planeta tierra.

Desvanece a negro.

Narrador: ...y así como Valentina logró restaurar su planeta, nosotros también podemos cambiar nuestra alimentación y restáuranos internamente para que ese balance se vea reflejado en nuestro exterior, pues sabemos que cada habitante del planeta tierra lleva un Abastlan en su interior.

3 PERSONAJES

CONCEPTO, HISTORIA, MECÁNICAS, ANIMACIONES, ESTADÍSTICAS, SONIDO, COLOR.



●	●	●	●	●	●	●	○
R: 180	R: 75	R: 241	R: 226	R: 39	R: 254	R: 0	R: 255
G: 0	G: 148	G: 197	G: 81	G: 24	G: 133	G: 0	G: 255
B: 63	B: 217	B: 122	B: 28	B: 4	B: 2	B: 0	B: 255


HISTORIA

Es la protagonista del juego, es una niña de 10 años que creció en las montañas de lluvia junto con sus padres y su abuelo. Cuando Abastlan es invadido por la comida chatarra los padres de Valentina se encontraban en Los valles del sol. Después de que su abuelo le cuenta lo que está pasando, Valentina emprenderá una aventura a través de los 7 pueblos para ayudar a restaurar su mundo a la normalidad y poder volver con sus padres.

PERSONALIDAD

Niña curiosa, valiente y aventurera, tiene un aspecto serio y decidido.

VARIABLES DEL JUGADOR

Variable	Reduce CUANDO...	Aumenta CUANDO...
ENERGÍA  Se representa con la barra roja. Ésta variable se ve afectada negativamente cuando el personaje es atacado o dependiendo de lo que coma. Ésta variable solo se recupera con refrigerio. Sin energía el juego acaba.	Es atacado por enemigos. (Ver tabla de enemigos)	Decide no comer el refrigerio. (Ver valores del refrigerio)
HIDRATACIÓN  Se representa con la barra azul. Ésta variable se ve afectada negativamente cuando el personaje hace alguna acción y varía dependiendo de la comida que se elija. Sin hidratación el personaje se mueve lento, no podrá correr ni hacer doble salto.	-Camina: 10seg = -5% -Corre: 5seg = -5% -Salto: -3% -Salto doble: -5%	No come refrigerio. - 10% del total de hidratación.

ANIMACIONES

ACCIONES

PRINCIPALES:

Éstas acciones son generadas con los controles principales.



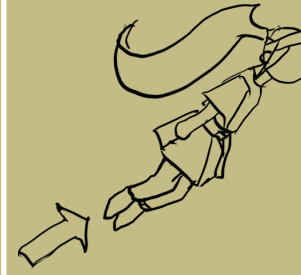
Caminar: Se inicia cuando el jugador esta deshidratado.



Correr: El jugador deja sostenido el botón de caminar.



Salto: Cuando se oprime el botón arriba.



Doble salto: Cuando se oprime el botón arriba mientras esta en el aire.

OTRAS

ACCIONES:

Acciones en momentos determinados.



Colgarse: Cuando el jugador salta y queda muy en el borde.



Abatida: Cuando la barra de energía queda en cero.



Golpeada: Cuando es atacada por Groguis o comida mutante.

SALIDAS SIN

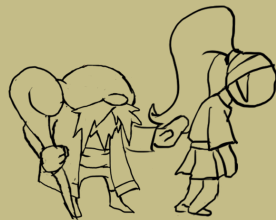
COMER EL

PLATO.

Éstas animaciones se dan de forma automática. Después aparece la pantalla de opciones.



Dormir: Valentina sale, da unos pasos y cae dormida.



Dormir 2: Valentina es empujada por su abuelo, luego cae dormida.

INTERACTIVA CON:

GROGUIS

Atacan a Valentina cuando pasa cerca de ellos.



CHATARRA

MUTANTE

Atacan a Valentina.



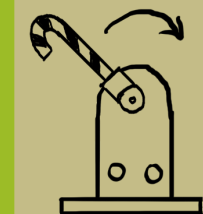
ALIMENTOS

Los recoge y se guardan en el inventario.



PALANCAS (TOUCH)

Se toca la pantalla para activarlas.













HISTORIA:

Es uno de los habitantes más antiguos de Abastlan. Conoce toda la historia del planeta y de cada uno de los pueblos y alimentos que éstos producen. Sus sabios consejos ayudaran a su nieta Valentina a superar todos los obstáculos a lo largo de su aventura por los siete pueblos.

PERSONALIDAD:

Sabio, paciente y cariñoso.

COLOR RGB:

				
241	166	157	21	123
197	166	160	24	76
122	166	234	81	38
				
176	255	0		
100	255	0		
38	255	0		

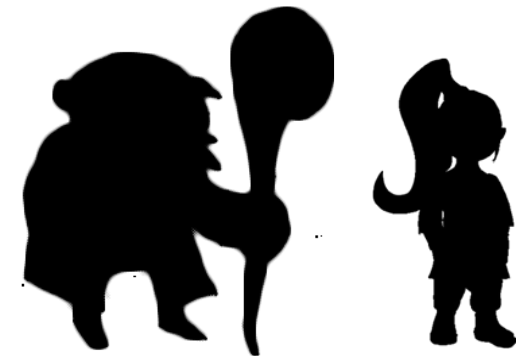
APARECEN EN:

Tutoriales: Ver lista de tutoriales

En plataforma 0: Sentado en el patio esperando a Valentina.

Animación valentina sale sin comer: Vidur empuja a Valentina pero esta cae dormida.

TAMAÑO:



ANIMACIONES:

TUTORIALES.



Vidur sale en un bocadillo indicando a valentina que hacer o explicando que es lo que tiene en frente.



Sonido: Sonido: plimm, después de este sonido Vidur habla y aparece texto de lo que dice.

VALENTINA NO COME.



Cuando Valentina no come Aparece Vidur empujando a Valentina, después de esto Valentina cae dormida.



Sonidos de pasos.

SENTADO EN CASA.



Vidur espera sentado a fuera de la casa de Valentina para hablar con ella. Cuando Valentina aparece en la pantalla Vidur la llama con su mano.











Sonido: Viento soplando de fondo. Sonido: Vidur hablando con Valentina.



HISTORIA:

Nito y Mary son los padres de Valentina. Los dos se encontraban en los valles del sol cuando ocurrió el ataque de la comida chatarra. Valentina va en su búsqueda pero Grendy los tiene prisioneros y convertidos en Groguis en la fábrica de Dulcaria.

COLOR RGB NITO:

				
241	39	75	114	23
197	87	148	38	23
122	133	217	11	45
				
224	255	0		
81	255	0		
30	255	0		

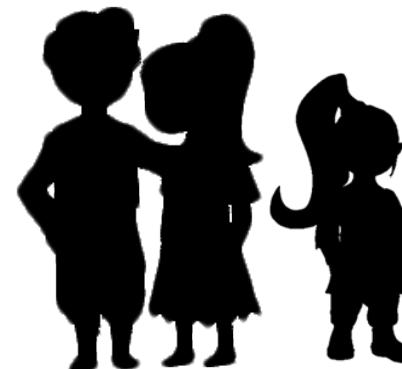
PERSONALIDAD:

Cariñosos, responsables, comprensivos.

APARECEN EN:

- Puzzle 7: Detrás de Grendy (Están como groguis)
- Aparecen en el final abrazando a Valentina (Ver Story board - final)

TAMAÑO:



ANIMACIONES:










PARADOS



Nito Y Mary Convertidos en groguis están detrás del Villano Grendy. No caminan pero si mueven su cuerpos mientras respiran.

Sonido: Un leve gemido sale de Nito y Mary

COLOR RGB MARY:

				
241	155	75	224	114
197	205	148	81	38
122	252	217	30	11
				
180	253	255	0	
0	137	255	0	
45	8	255	0	




HISTORIA:

Son personas tranquilas y saludables que vivían felices en cada uno de los siete pueblos de Abastlan, hasta la llegada de Grendy quien los convierte en groguis. Éstos ayudan a Valentina cuando ella los cura. Los Aldeanos le darán a Valentina vidas y un periódico por cada nivel de plataforma con los que Valentina descubrirá de a poco quien fue el responsable del daño causado a Abastlan.

COLOR RGB:

El único color en común entre los aldeanos será el color piel. El color de su vestimenta será variado.

R: 241 G: 197 B: 122 

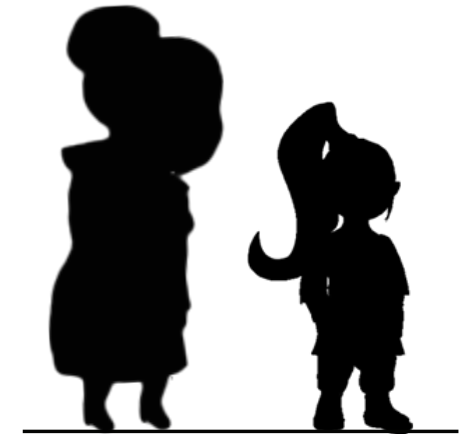
PERSONALIDAD:

Alegre, gentil, colaborador.

APARECE EN:

Cada una de las 7 plataformas y en algunos Puzzles (Ver lista de puzzles)

TAMAÑO:



ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.


ENTREGANDO ITEM




Después de que regresan a la normalidad los aldeanos entregan items a Valentina con una cara sonriente y brazos estirados.

 *Sonido "Plimmm" cuando aparece el item.*

ASUSTADOS



Aldeanos asustados. Esto se ve en algunos puzzles en donde corre o está en un solo punto mientras mueve sus brazos.

 *Grito en volumen bajo.*

ITEMS QUE ENTREGA.

VIDAS.

Reinicia el juego desde el check point.



PERIÓDICOS

- P1: Un extraño hombre cae del cielo.
- P2: Las semillas han sido reemplazadas.
- P3: Los paisajes de Abastlan se alteran.
- P4: Los alimentos mutan.
- P5: ¡Monstruos chatarra aparecen!
- P6: Grendy se apodera de Dulcaria.
- P7: Dulcaria se rebela (El ataque de la comida chatarra)

Abastlan times

Un extraño hombre cae del cielo.

MutanParumquas exped quiasperum renate pres eicit moluptas conseri repreore s mutanParumquas exped quiasperum renate pres eicit moluptas conseri repreore eicit moluptas conseri repreore

MutanParumquas exped quiasperum renate pres eicit moluptas conseri repreore





HISTORIA:

Es el antagonista principal del juego, Grendy es un empresario ambicioso dueño de las multinacionales que fabrican comida chatarra en el planeta tierra. Un día atraído por la leyenda de Abastlan y de sus riquezas decidió emprender un viaje en su búsqueda para extender aún más su poder. Una vez que lo encontró y comprobó que la leyenda de las semillas era cierta, se aprovechó de ello para alterar el planeta con el fin de invadir todos los pueblos de este mundo con su comida chatarra. Al final del videojuego se enfrentará con Valentina en el pueblo de Dulcaria, en donde será derrotado y expulsado. Su Gran secreto es que él no es una persona obesa, es solo un disfraz que usa para engañar a las personas.

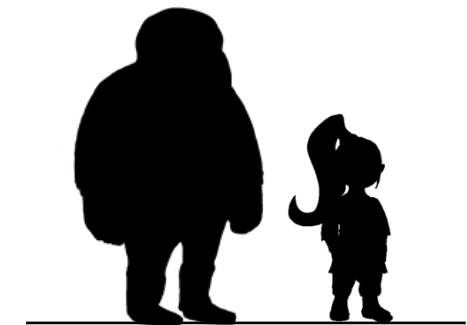
PERSONALIDAD:

Es un personaje avaro, manipulador, tiene un gran carisma y manipula a la gente con sus palabras.

APARECE EN:

Puzzle 7

TAMAÑO:



COLOR RGB:

241	79	2	207	125	255	0
197	51	43	130	77	255	0
122	12	78	81	47	255	0

ANIMACIONES.

LANZANDO COMIDA



En el puzzle 7 aparece lanzando comida chatarra a las personas mientras se ríe.



Sonido de risa malvada.

LANZANDO COMIDA



Durante la batalla con Valentina en el puzzle 7, Grendy se despoja de su disfraz y continúa lanzando comida chatarra con mayor velocidad.



Sonido de risa malvada.
Sonido de objeto rompiendo el viento cuando lanza comida. (Fushh)

CAYENDO



Durante la Batalla en el puzzle 7 Valentina convierte en obeso a Grendy lo que causa que el caiga de la tabla donde estaba parado.



Sonido de grito.
Sonido de silvido mientras cae (fiiuuuuuu)



COLOR RGB:

En total serán 6 groguis (3 Hombres y 3 mujeres) cada uno tendrá colores distintos (ver paletas de colores de las plataformas). En común tendrán solo tres colores: Piel, ojeras, ojos.

248	147	255
230	134	184
202	112	54

HISTORIA:

Son aldeanos que han caído bajo el hechizo de la comida chatarra y ahora no pueden parar de comer. Tienen aspecto enfermo, cansado, de piel muy pálida, ojeros; tienen sobrepeso, por lo que su ropa les queda muy ajustada. Cuando se les da una comida saludable regresan a la normalidad y ayudan a Valentina.

PERSONALIDAD:

Aunque se ven lentos los groguis son muy agresivos con las personas saludables.

APARECE EN:

Aparecerán en todos los pueblos.

ESTADÍSTICAS.

VELOCIDAD DE MOV.	BAJA
CANT POR PUEBLO.	ALTA 5 x pueblo aprox.
VELOCIDAD ATAQUE	ALTA
PODER DE ATAQUE	MEDIO -8% Ener

ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.

CAMINAR

Se mueven de forma lenta y cansada.

Gemido lento y cansado (ummhhh)

ATAQUE

Cuando Valentina pasa a una distancia media de un Grogui, éste sale corriendo a darle un cabezazo.









Sonido de pasos corriendo.
Sonido de gemido fuerte al dar el cabezazo (Ughh)

TAMAÑO:





COLOR RGB:

		
198	243	255
38	111	234
38	111	138
		
255	159	183
215	159	198
75	159	50
		
0	255	
0	255	
0	255	

HISTORIA:

Uno de los aliados de Grendy. Fue creado bajo diversos experimentos apartir de una lata de gaseosa que mutó hasta cobrar conciencia y cuyo único objetivo es impedir que Valentina llegue hasta Grendy.

PERSONALIDAD:

Gruñón, agresivo, hiperactivo.

APARECE EN:

PUEBLO 1: "Las montañas de lluvia"

PUEBLO 2: "Los valles del sol"


ESTADÍSTICAS.

VELOCIDAD DE MOV.	ALTA
CANT POR PUEBLO.	ALTA 5 x pueblo aprox.
VELOCIDAD ATAQUE	ALTA
PODER DE ATAQUE	MEDIO -6% Energía.


ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.


CAMINAR




Mientras Gazz camina, sus manos y pies se mueven un poco, también parpadea.

 *Sonido de lata de aluminio que pega en el piso (Toc toc toc) mientras Gazz camina*

ATAQUE



El ataque de Gazz es un impulso rápido en el que ataca con su puño.









 *Sonido de lata de gaseosa cuando se destapa (PSSSSS) Mientras Gazz hace el ataque.*

TAMAÑO:





COLOR RGB:

		
239	190	4
152	98	110
67	23	154
		
255	80	182
227	50	182
37	21	182
		
0	255	
0	255	
0	255	

HISTORIA:

Uno de los aliados de Grendy. Fue creado bajo diversos experimentos apartir de una empanada de pipián que mutó hasta cobrar conciencia y cuyo único objetivo es impedir que Valentina llegue hasta Grendy.

PERSONALIDAD:

Gruñón, agresivo, hiperactivo.

APARECE EN:

PUEBLO 2: "Los valles del sol"

PUEBLO 3: "Canto verde 1"

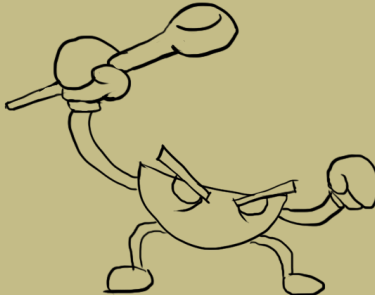
ESTADÍSTICAS.

VELOCIDAD DE MOV.	MEDIA
CANT POR PUEBLO.	BAJA 3 x pueblo aprox.
VELOCIDAD ATAQUE	MEDIA
PODER DE ATAQUE	MEDIO -10% Energía.


ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.

CAMINAR



Camina tipo cangrejo mientras se balancea un poco de lado a lado.

 *Sonido de caminata rápida con pasos agudos (Tin tin tin)*

ATAQUE



Su cucharón se hace más grande mientras ataca.

 *Sonido de madera golpeando fuerte el piso (PUMMM)*

TAMAÑO:





HISTORIA:

Uno de los aliados de Grendy. Fue creado bajo diversos experimentos a partir de una bolsa de Cheese tris que mutó hasta cobrar conciencia y cuyo único objetivo es impedir que Valentina llegue hasta Grendy.

COLOR RGB:

255	255	10	187
210	30	81	255
0	1	177	1
147	91	180	255
101	91	180	255
3	91	180	255

PERSONALIDAD:

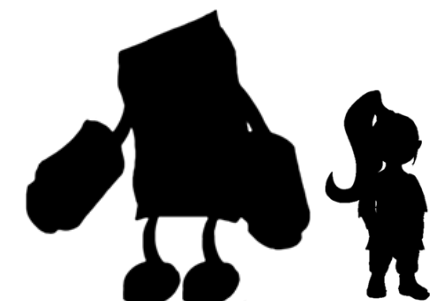
Gruñón, agresivo, hiperactivo.

APARECE EN:

PUEBLO 3: Canto verde 1.

PUEBLO 4: Canto verde 2

TAMAÑO:



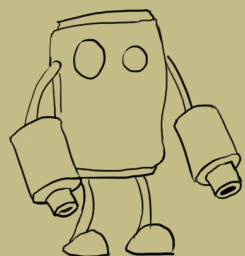
ESTADÍSTICAS.

VELOCIDAD DE MOV.	MEDIA
CANT POR PUEBLO.	ALTA 6 x pueblo aprox.
VELOCIDAD ATAQUE	ALTA
PODER DE ATAQUE	BAJO -5% Energía.

ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.

CONSEJOS

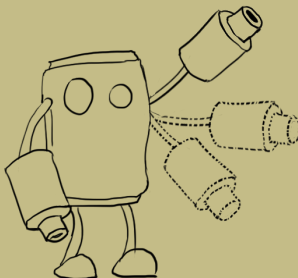


Camina de forma pesada tipo robot, mientras lo hace mueve sus brazos y piernas.



Sonido de bolsa de Cheese tris mientras camina

ATAQUE 1

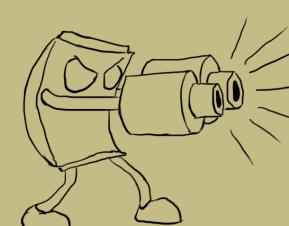


Chistro puede disparar diagonal arriba, diagonal abajo y de frente.



Sonido de cheese tris crujendo (Crackk) en cada disparo.

ATAQUE 2



Si Valentina se queda más de dos segundos en un mismo sitio Chistro lanzará un súper chees tris



Sonido de bolsa de chees tris arrugándola mientras chistro carga su poder. (Crack crank crack)



HISTORIA:

Uno de los aliados de Grendy. Fue creado bajo diversos experimentos a partir de una salchipapa que mutó hasta cobrar conciencia y cuyo único objetivo es impedir que Valentina llegue hasta Grendy.

COLOR RGB:

190	133	238	166	212
98	69	208	146	71
23	16	67	47	161
105	255	147	0	255
35	210	147	0	255
79	0	147	0	255

PERSONALIDAD:

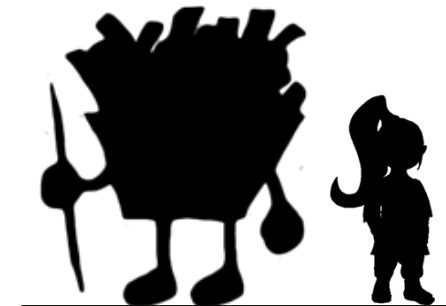
Gruñón, agresivo, hiperactivo.

APARECE EN:

PUEBLO 4: "Canto verde" 2

PUEBLO 5: "Los lagos"

TAMAÑO:



ESTADÍSTICAS.

VELOCIDAD DE MOV.	Media
CANT POR PUEBLO.	Medio 4 x pueblo aprox
VELOCIDAD ATAQUE	Alta
PODER DE ATAQUE	Medio -8% Energía.

ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.

CAMINA

Camina a paso rápido tipo militar. Mientras lo hace mueve sus brazos y piernas.

Sonido de botas marchando en forma pausada. (Trum trum trum...)

ATAQUE 1

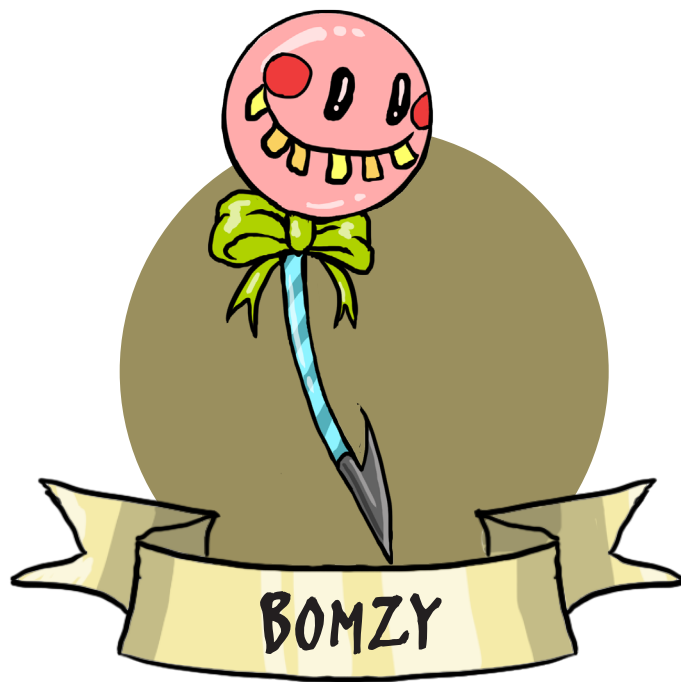
Lanza un monta dientes diagonal arriba o abajo, también lanza de frente (puede atacar de frente o de espalda a Valentina)

*Sonido de viento cortando el aire. (Fssshhh)
Sonido de un grito corto y seco. (Agh)*









ATAQUE 2

Si valentina se queda más de 3 segundos en un mismo sitio, recibirá una embestida de largo alcance con los dos palillos.

*Sonido de zapatos arrastrando en la tierra. (kgggg)
Sonido de un grito largo (Jaaagghhh)*



COLOR RGB:

		
255	238	250
171	59	209
171	59	96
		
166	83	175
246	176	210
255	187	0
		
157	0	
155	0	
155	0	

HISTORIA:

Uno de los aliados de Grendy. Fue creado bajo diversos experimentos a partir de un bombón que mutó hasta cobrar conciencia y cuyo único objetivo es impedir que Valentina llegue hasta Grendy.

PERSONALIDAD:

Burlón, agresivo, hiperactivo.

APARECE EN:

PUEBLO 5: "Los lagos"

PUEBLO 6: "Valle mugidor 1"


ESTADÍSTICAS.

VELOCIDAD DE MOV.	BAJA
CANT POR PUEBLO.	BAJA 2 x pueblo aprox.
VELOCIDAD ATAQUE	ALTA
PODER DE ATAQUE	ALTA -12% Energía.


ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.


CAMINAR




Camina a paso rápido dando pequeños brincos mientras parpadea.

 *Sonido de objeto puntiagudo pegando en el piso en cada salto (Tic tic tic)*

ATAQUE



Cuando ve a Valentina da un salto y se lanza con su arpón como si fuera una abeja.

 *Sonido lanza cortando el viento mientras salta (Fishhh). Sonido objeto rayando el piso cuando cae (Kggggg)*

TAMAÑO:





HISTORIA:

Uno de los aliados de Grendy. Fue creado bajo diversos experimentos a partir de un jugo de caja que mutó hasta cobrar conciencia y cuyo único objetivo es impedir que Valentina llegue hasta Grendy.

COLOR RGB:

175	141	35	189	162
255	195	53	16	82
0	25	3	102	192
255	255	255	0	255
88	236	164	0	255
37	101	255	0	255

PERSONALIDAD:

Burlón, agresivo, hiperactivo.

APARECE EN:

PUEBLO 6: "Valle mugidor"

PUEBLO 7: "Dulcaria"

TAMAÑO:



ESTADÍSTICAS.

VELOCIDAD DE MOV.	BAJA
CANT POR PUEBLO.	MEDIO 5 x pueblo aprox.
VELOCIDAD ATAQUE	MEDIA
PODER DE ATAQUE	ALTA -12% Energía.

ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.

CAMINA

Camina muy lento, mientras sus tentáculos y lengua se mueven.

Sonido de algo pegajoso sobre el suelo.
Sonido lengua moviéndose (Gueall gueall)

ATAQUE 1

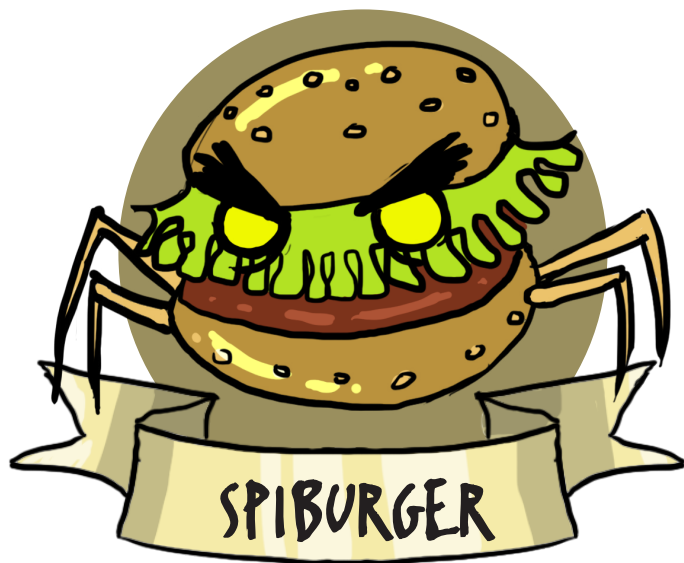
Si Valentina pasa cerca de Hito, éste la golpeará con uno de sus tentáculos.

Sonido Látigo golpeando (Sppaakkkk)

ATAQUE 2

Cuando no está cerca Valentina, Hito lanzará ácido de color verde vivo.









Sonido vomito (Huuuaghhh)
Sonido de vomito cayendo al suelo (Splashh)



HISTORIA:

Uno de los aliados de Grendy. Fue creado bajo diversos experimentos a partir de una hamburguesa que mutó hasta cobrar conciencia y cuyo único objetivo es impedir que Valentina llegue hasta Grendy.

COLOR RGB:

			
186	178	124	173
146	226	51	83
61	35	27	53
			
255	240	0	255
255	248	0	255
122	0	0	255

ANIMACIONES:

Todos los movimientos se ejecutan de derecha a izquierda y viceversa.

PERSONALIDAD:

Gruñon, agresivo, hiperactivo.

APARECE EN:

PUEBLO 7: "Dulcaria"


TAMAÑO:




ESTADÍSTICAS:

VELOCIDAD DE MOV.	MEDIA
CANT POR PUEBLO.	BAJA 2 x pueblo aprox.
VELOCIDAD ATAQUE.	ALTA
POBER DE ATAQUE.	ALTA -14% Energía.

CAMINA



Camina a velocidad media mientras sus patas se mueven de forma rápida.

 *Sonido objeto puntiagudo contra el suelo (tiqui tiqui tiqui tiqui)*


ATAQUE 1




Cuando ve a Valentina le hace una embestida muy rápida.

 *Sonido objeto rompiendo el viento (fuishhh)
Sonido seco y duro cuando le pega a Valentina (Pommm)*

ATAQUE 2



Cuando Valentina no está a su alcance, Spiburger da un salto y cae con todas sus fuerzas haciendo que la tierra se mueva, quitándole energía a Valentina

 *Silvido de objeto cayendo (fiiiii)
Estruendo de objeto que cae (BLAMMM)*

4

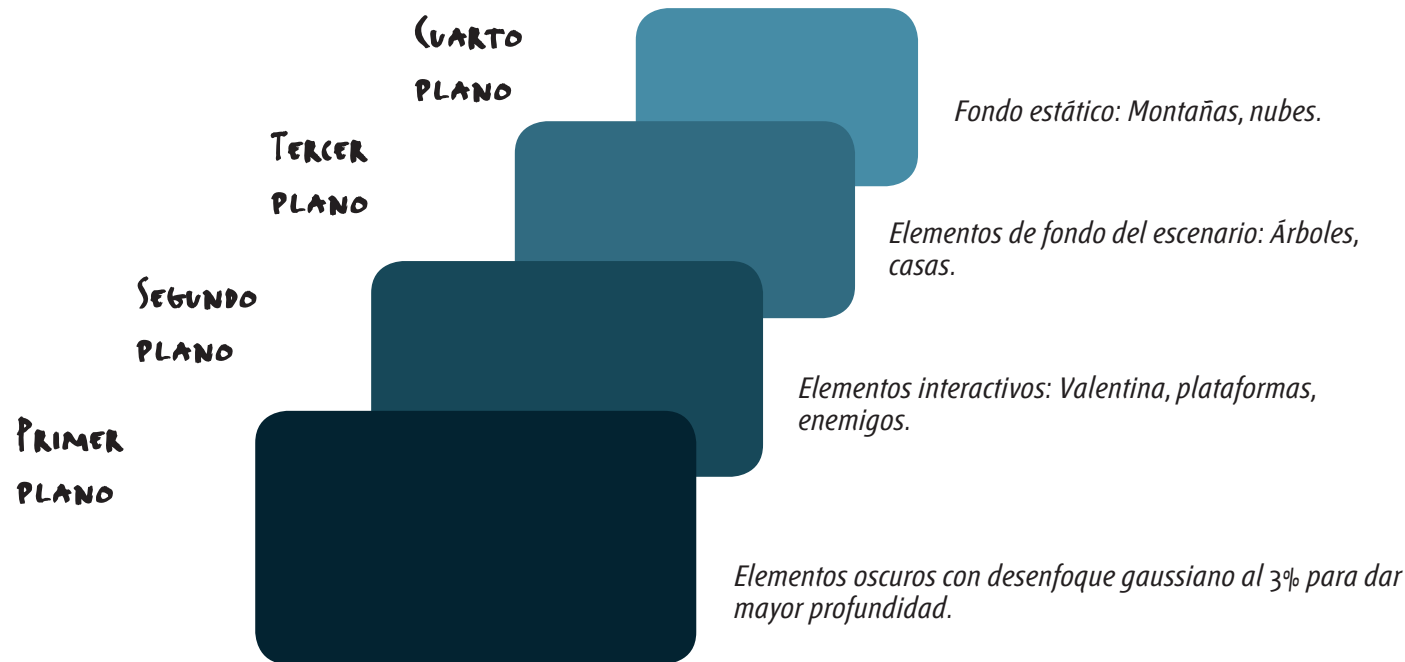
ESTÉTICA

PARALLAX, MÚSICA, COLOR.



PARALLAX

Las plataformas tendrán un efecto parallax que se dividirá de la siguiente forma:



MÚSICA

La música de Abastlan variará en cada uno de los 7 niveles y tendrá una sola canción para todos los puzles. El sonido será acústico y muy rítmico.

Se toma como referencia al señor de Ewan Dobson. Para las plataformas se toman las canciones "Eurodance" y "best friend" y para los puzles se toman de referencia las canciones "Level 40" y "acustimetallus plsctrus".

COLOR

Se manejarán 4 paletas de color, tres de ellas con dos variaciones: más oscuro (Para el primer plano desenfocado) y más claro (Para los fondos de tercer y cuarto plano)

- Paleta 1: Objetos interactivos ubicados en el plano 2.
- Paleta 2: Pueblos que comienzan en horarios de la mañana.
- Paleta 3: Pueblos que comienzan en horas de la tarde.
- Paleta 4: Pueblos que comienzan en horas de la noche.



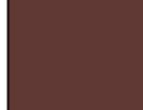














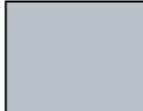



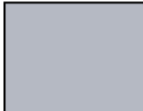















COLOR / PALETA 1 (RGB)- OBJETOS INTERACTIVOS

96.44.85	51.42.93	96.43.46	58.85.107	147.42.98	108.75.35	41.36.39	144.89.34
145.45.32	37.31.31	76.100.134	168.69.151	62.50.132	82.54.161	147.72.90	79.89.109
156.145.33	154.36.165	42.30.38	218.31.139	217.113.29	213.26.220	226.38.41	4.4.4
31.31.31	55.77.44	29.44.45	226.21.99	151.163.74	105.156.72	214.202.35	209.157.37
184.30.199	99.157.51	216.199.27	206.215.87	158.159.168	162.212.53	31.34.31	156.210.89
115.137.149	122.205.76	112.208.45	211.103.77	201.163.177	213.151.81	187.168.194	44.166.45
42.209.36	112.46.194	22.165.153	39.93.153	214.225.147	250.242.15	227.210.22	179.222.143
18.219.215	21.119.215	29.136.122	180.104.199	34.141.218	24.196.182	185.159.197	250.250.250

Esta paleta está sujeta a cambios según se necesite.

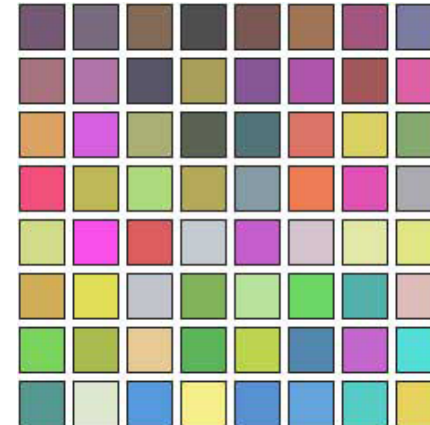
Ésta paleta será usada para personajes y objetos interactivos del paisaje como puertas, barriles, letreros entre otros, que estén ubicados en el plano 2 del parallax.

COLOR / PALETA 2 (RGB)- MAÑANA

 88.57.88	 97.78.103	 110.78.52	 47.44.46	 96.57.52	 143.88.55	 145.55.104	 96.99.147
 148.87.101	 160.91.153	 57.53.75	 151.140.56	 111.54.130	 161.55.156	 144.55.59	 215.66.150
 212.144.69	 207.66.219	 154.161.91	 59.70.51	 47.89.94	 213.89.74	 212.200.68	 111.152.85
 238.46.97	 179.170.57	 157.211.99	 167.152.58	 112.136.149	 233.98.50	 221.48.166	 155.155.162
 201.212.116	 247.47.227	 212.62.62	 185.194.200	 186.62.198	 205.183.199	 221.228.149	 218.225.108
 200.157.55	 221.216.52	 181.185.195	 104.163.57	 171.222.138	 81.207.72	 49.161.153	 215.175.171
 98.201.61	 152.173.45	 228.193.127	 61.166.59	 175.204.47	 49.112.159	 183.74.196	 52.215.211
 51.132.124	 216.226.201	 52.135.215	 246.236.118	 57.123.200	 71.145.214	 53.194.185	 229.202.65

Esta paleta está sujeta a cambios según se necesite.

Se sitúa en el tercer plano del parallax y será usada para paisajes y personajes.







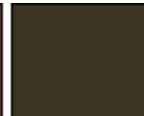

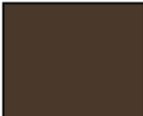



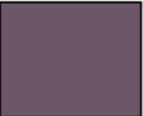



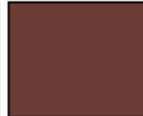




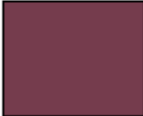





























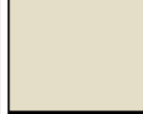




Variación 1: Toda la paleta se le agregará blanco al 16% y será usada en el cuarto plano del parallax.



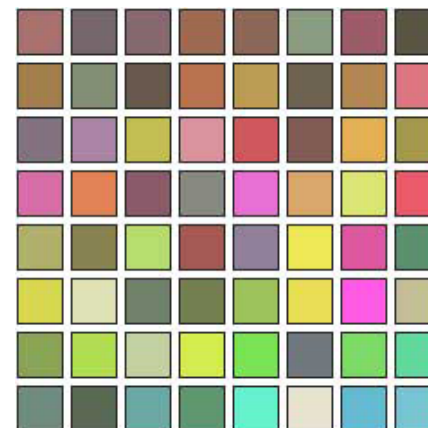
Variación 2: Toda la paleta se le agregará negro al 45% y será usada en el primer plano del parallax (Desenfoques).

COLOR / PALETA 3 (RGB)- TARDE

							
154.84.83	90.74.80	112.77.83	141.78.49	119.74.55	114.136.104	139.61.76	60.52.35
							
146.102.44	106.119.90	74.57.42	173.86.47	175.136.50	83.70.49	164.111.50	212.92.106
							
107.87.104	152.109.148	184.177.48	211.128.142	199.57.62	107.59.53	222.161.51	147.135.44
							
209.82.151	220.105.50	117.60.77	112.116.105	227.83.203	211.150.79	212.224.88	230.58.79
							
161.161.79	114.107.49	169.214.83	150.58.52	125.102.133	232.227.54	214.56.143	59.124.83
							
209.207.49	218.220.168	85.107.78	88.105.48	137.183.60	227.217.54	254.60.223	184.180.132
							
114.147.55	162.214.50	182.199.144	206.233.49	97.223.55	87.94.103	100.211.76	69.208.140
							
85.118.103	60.77.51	79.153.146	63.131.85	73.238.197	228.221.199	73.174.202	98.185.204

Esta paleta está sujeta a cambios según se necesite.

Ésta paleta se sitúa en el tercer plano del parallax y será usada para paisajes y personajes.



Variación 1: Toda la paleta se le agregará blanco al 16% y será usada en el cuarto plano del parallax.



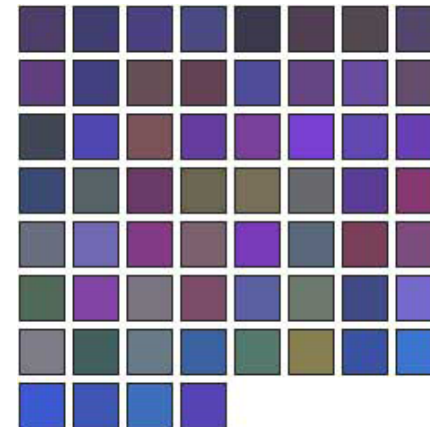
Variación 2: Toda la paleta se le agregará negro al 45% y será usada en el primer plano del parallax (Desenfoques).

COLOR / PALETA 4 (RGB) - NOCHE.

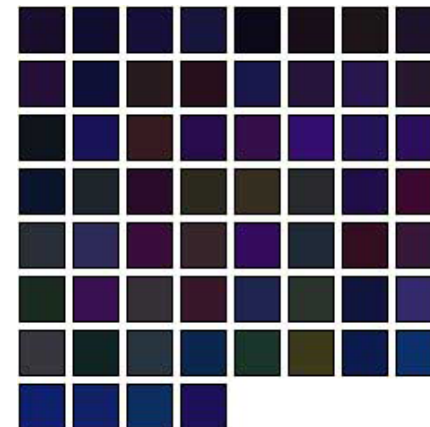
46.25.78	29.25.86	40.27.104	41.40.109	22.19.44	48.26.50	52.38.48	53.36.80
69.25.104	27.29.101	72.48.52	68.30.51	45.43.134	71.36.108	77.40.144	71.43.82
28.36.52	46.37.163	99.50.57	72.23.141	97.27.137	96.27.203	67.37.163	78.25.167
20.39.88	54.70.78	78.20.76	83.74.54	96.84.60	74.76.82	60.23.131	110.19.85
77.83.104	83.78.164	106.22.109	99.67.82	96.20.174	59.74.98	97.27.58	100.43.104
49.78.56	106.33.149	99.89.104	98.43.76	59.65.148	81.97.80	27.39.109	92.79.195
101.99.114	31.66.65	75.97.113	22.69.143	50.97.77	113.103.49	23.50.146	23.90.197
25.58.200	28.54.166	24.83.175	55.31.164				

Esta paleta está sujeta a cambios según se necesite.

Ésta paleta se sitúa en el tercer plano del parallax y será usada para paisajes y personajes.



Variación 1: Toda la paleta se le agregará blanco al 16% y será usada en el cuarto plano del parallax.



Variación 2: Toda la paleta se le agregará negro al 45% y será usada en el primer plano del parallax (Desenfoques).

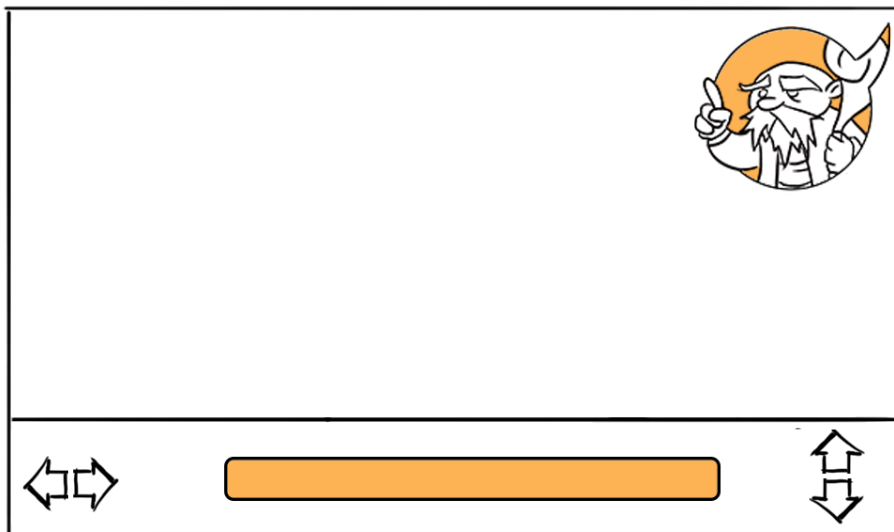


TUTORIALES



TUTORIALES.

Cada vez que aparece un objeto nuevo como puertas o palancas en las que se hace necesario una explicación, aparece Vidur en un círculo en la parte superior derecha de la pantalla. Además de la voz de Vidur aparece un texto con las mismas palabras que dice Vidur.



- En la parte superior derecha aparece Vidur

- Abajo en la parte central aparece los subtítulos de los que Vidur está hablando.

- *Para correr: Deja sostenido el botón de caminar para correr.*

- *Palanca: ¡Mira! esa es una palanca, acércate a ella y usa el touch para moverla.*

- *Puerta palanca: La puerta bloquea el camino, debería haber una palanca por acá.*

- *Puerta Enemigo: Mira el color de esta puerta, debe tener algo que ver con ese enemigo.*

- *Alimentos: Mira, ese alimento es un ... puedes usarlo para curar a los groguis.*

- *Grogui: ¡Mira! ese es un grogui, usa el touch para jalar un alimento del inventario hacia él.*

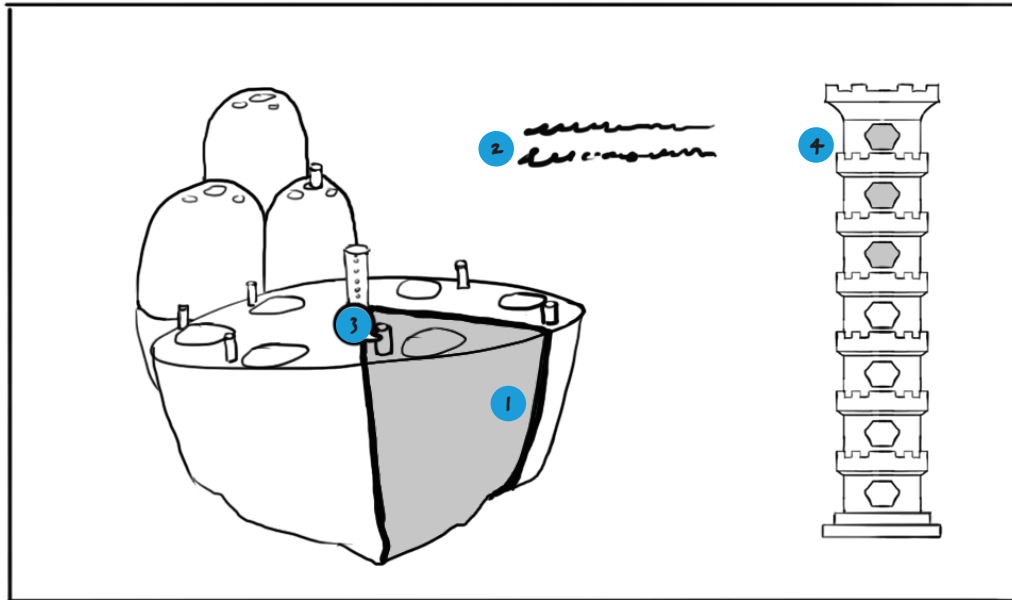
- *Refrigerio: ¡Qué bien! encontraste un refrigerio, puedes recuperar tu energía e hidratación con el.*

NOTA: Antes de jugar en la etapa puzzle aparecerá Vidur explicando cómo jugarlo.

6 INTERFACES

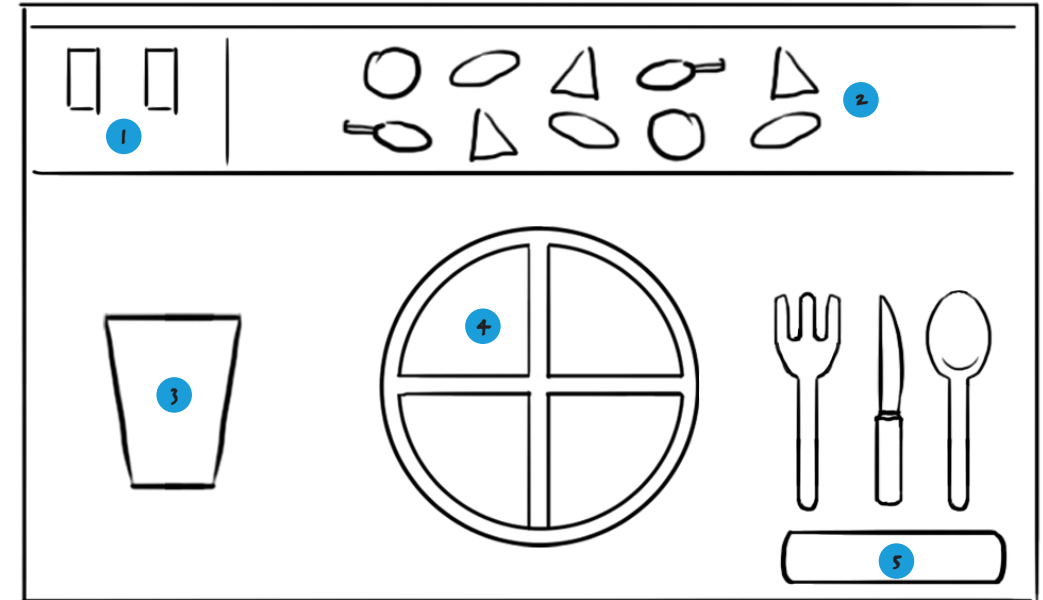
MAPA, PLATO, PLATAFORMAS, PUZZLES.

MAPA



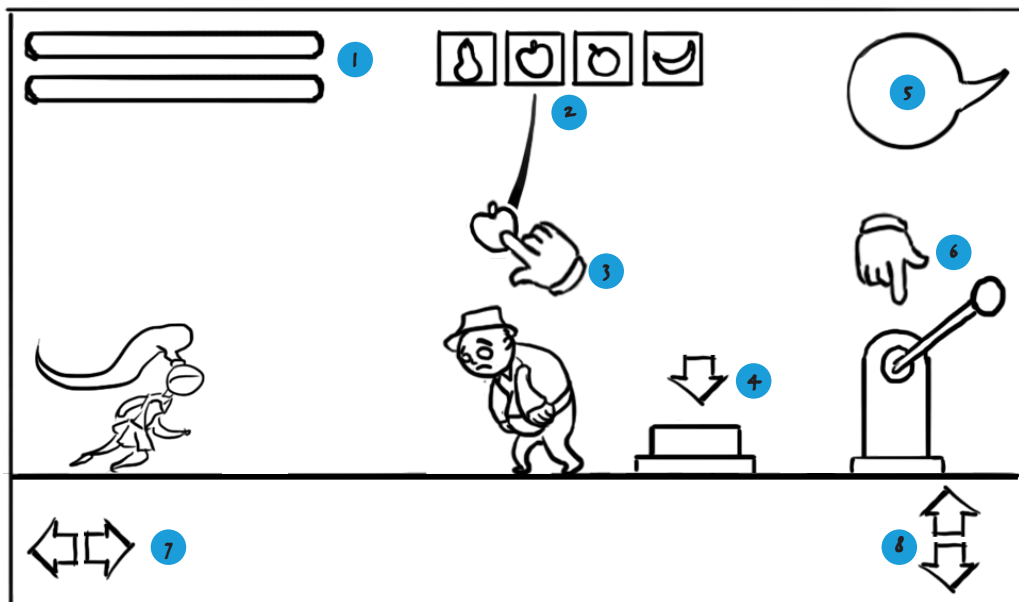
- 1 Cuando toca una sección del mapa aparecerá un borde blanco rodeando al pueblo.
- 2 Cuando toca una sección del mapa aparece una breve descripción del pueblo, (Nombre y grupo alimenticio al que pertenece).
- 3 Cuando al dar doble click sobre la sección seleccionada aparecerá el botón "Jugar". Si el pueblo ya a sido desbloqueado aparecerá una "P" sobre el templo para poder volver a jugar el puzzle.
- 4 En la torre l jugador vera que las semillas de los pueblos desbloqueados iluminan y las semillas mutantes no iluminan. (Pueblos sin desbloquear).

PLATO



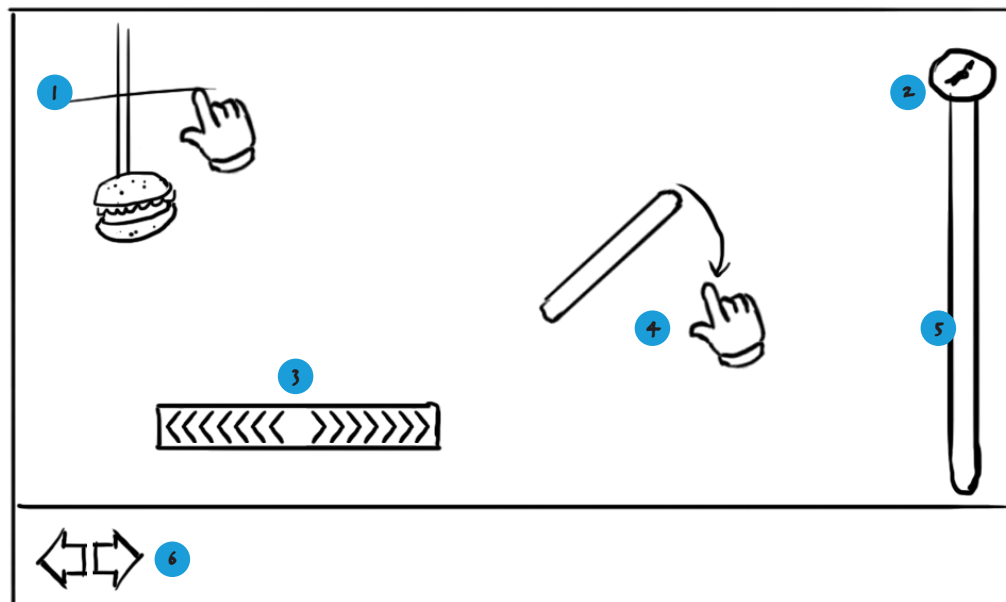
- 1 Sección de líquidos (sanos y chatarra).
- 2 Sección de alimentos (Sanos y chatarra.)
- 3 Vaso al que se arrastran los líquidos, su color cambia dependiendo de su contenido.
- 4 Plato con los 4 segmentos a los que se arrastran los alimentos. Si se arrastran hacia afuera los alimentos desaparecen.
- 5 Botón de comer. (No hay posibilidad de volver a repetir el plato).

PLATAFORMAS



- 1 Barras de energía e hidratación.
- 2 Alimentos items con los que se cura a los groguis.
- 3 Mano arrastrando alimentos hasta el grogui.
- 4 Indicador que se debe presionar el objeto de alguna forma.
- 5 Bocadillo en el que sale Vidur dando instrucciones.
- 6 Indicador de interacción con touch.
- 7 Botones avanzar y retroceder.
- 8 Botón de saltar.

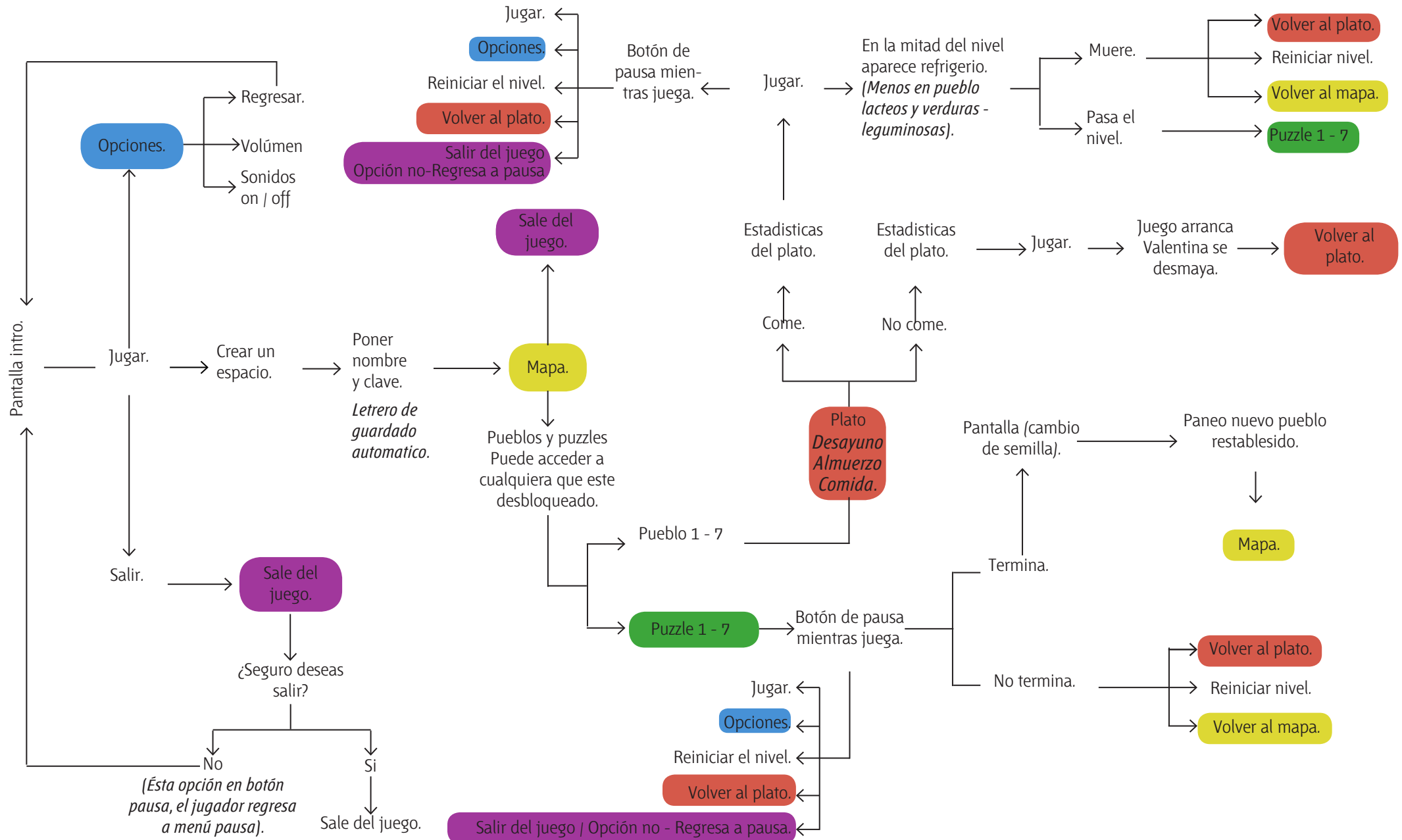
PUZZLE



- 1 Mano que indica como cortar cuerdas.
- 2 Antes de cada puzzle aparece Vidur indicando como jugarlo.
- 3 Barra lateral que se mueve mediante los controles de la parte inferior.
- 4 Manos que indican de qué forma se pueden mover los objetos.
- 5 Barra de tiempo.
- 6 Controles para mover las barras laterales.

7 FLUJO DE PANTALLAS





8 ALIMENTOS

ALIMENTOS DE CADA PUEBLO, REFRIGERIOS.



ALIMENTOS DE CADA PUEBLO.

Durante la etapa de plataforma el jugador encontrará algunos alimentos sanos con los que podrá curar a los groguis. Cada vez que aparece un alimento nuevo, aparecerá Vidur (Abuelo) nombrando a dicho alimento.

1. LAS MONTAÑAS DE LLUVIA (AGUA)	Agua.
2. LOS VALLES DEL SOL (CEREALES Y TUBÉRCULOS)	Pan integral, plátano, papas, arroz, fideos, Yuca, maíz.
3. (ANTO VERDE 1 (VERDURAS Y LEGUMINOSAS)	Zanahoria, lechuga, espinaca, tomate, pepino, repollo, acelgas.
4. (ANTO VERDE 2 (FRUTAS)	Guayaba, manzana, naranja, pera, papaya, chontaduro, guama.
5. LOS LAGOS (CARNES Y HUEVOS)	Pescado sudado, pollo sudado, huevo frito, huevos revueltos, pollo asado, Pescado frito, caldo de pollo.
6. VALLE MUGIDOR. (LÁCTEOS)	Leche, queso, yogurt, kumis, jugo de mora en leche, avena, kumis patiano.
7. DULCERIA. (DULCES Y GRASAS)	Mermelada, panelitas, bocadillos, chocolatinas, cucas, pastel de chocolate, helado de chocolate.

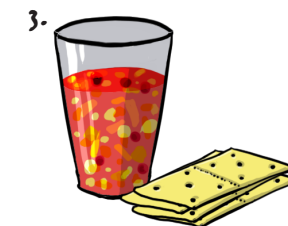
REFRIGERIOS.

Los refrigerios complementan los grupos alimenticios encontrados en la etapa plato. En ellos encontramos los grupos “Dulces y grasas” y “Lácteos”.

Podemos encontrarlos en las etapas de plataformas de horarios diurnos, aproximadamente en la mitad del recorrido.

Estos alimentos incrementan las barras de energía e hidratación del jugador en un 20% cada uno, en caso contrario si el jugador decide no comer el refrigerio sus barras de energía reducirán un 10%.

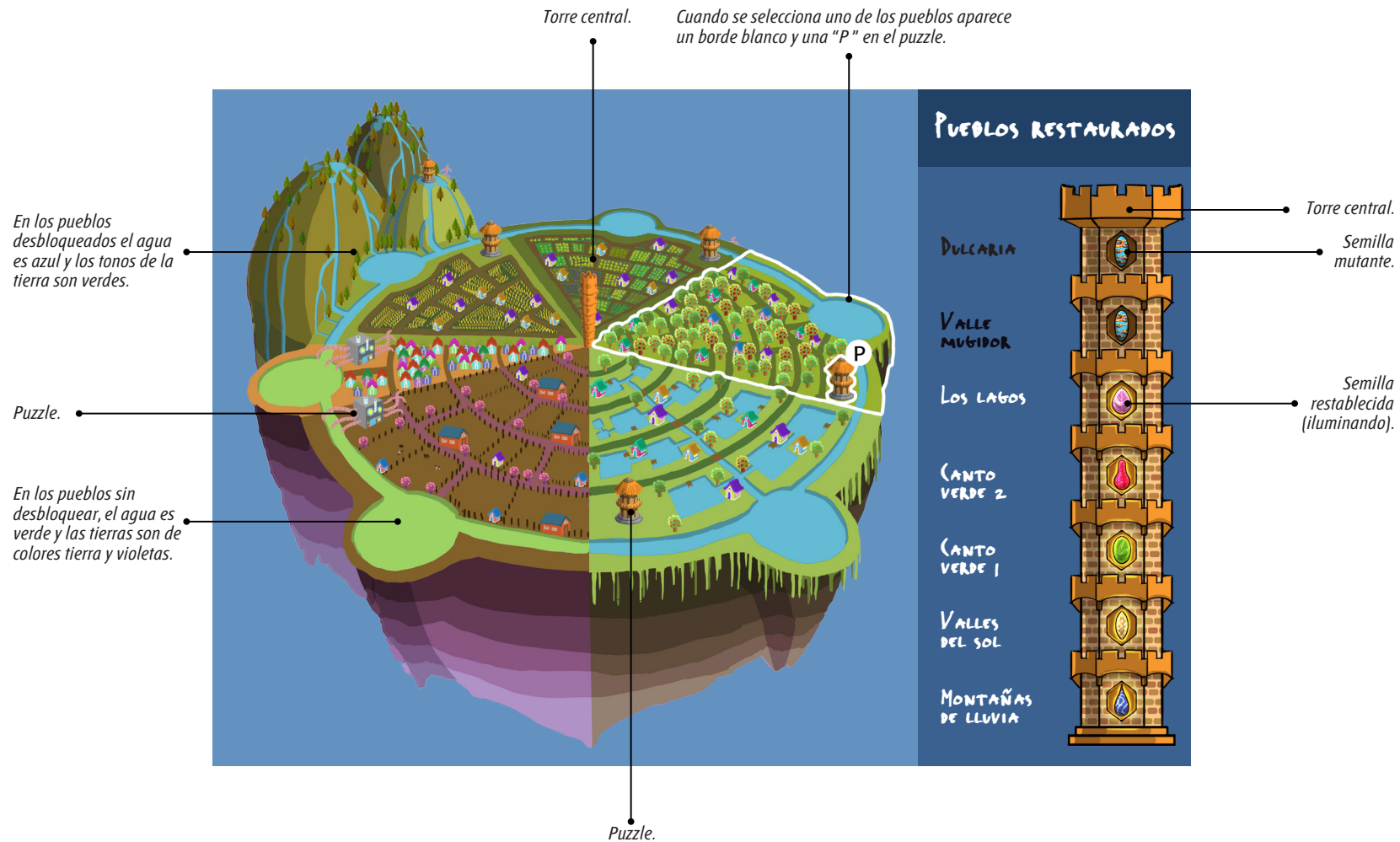
1. Jugo de guayaba con pastel.
2. Jugo de naranja con sándwich.
3. Salpicón con galletas.
4. Agua de panela con chontaduros.
5. Ensalada de frutas con queso.



9 ETAPAS

1. MAPA, 2. PLATO, 3. PLATAFORMAS, 4. PUZZLES
(CONCEPTO - MECÁNICAS)

ETAPA 1: EL MAPA



Después de la introducción el jugador se encontrará con el mapa de Abastlan en el que podrá ver los 7 pueblos.

Inicialmente, los pueblos se verán en tonos tierra y violetas con el agua de color verdoso. Mientras el jugador va restaurando los pueblos éstos se podrán ver en tonos verdes y el agua en tono azul.

Los pueblos se desbloquearán de forma lineal. Para desbloquear un nivel se tendrá que ganar el nivel de plataforma y el nivel de puzzle de cada pueblo.

El jugador podrá jugar en cualquier pueblo o puzzle que desee de los que ya tiene desbloqueados.

En el centro del mapa se podrá ver una torre en el que se pueden ver las semillas de cada pueblo. En la parte derecha de la pantalla se podrá ver una versión más grande de la torre donde podrá ver que semillas son las que ha remplazado.

ETAPA 2: EL PLATO

La etapa plato va inmediatamente después de que el jugador escogió en que pueblo va a jugar, en esta etapa la intención es que el jugador arme un plato de comida balanceado.

Para hacer un plato de comida balanceado se tendrá que colocar:

1. Un alimento del grupo de cereales, legumbres y tubérculos.
2. Un alimento del grupo de carnes y huevos.
3. Un alimento (o dos) del grupo de las frutas.
4. Un alimento (o dos) del grupo de las verduras y leguminosas.

El plato balanceado otorgará al jugador un 100% de energía. 25% por cada grupo.

Acompañando al plato está el vaso. Si el jugador bebe agua, o jugos naturales, la barra de hidratación del jugador será de 100%.



VALORES EN EL PLATO.

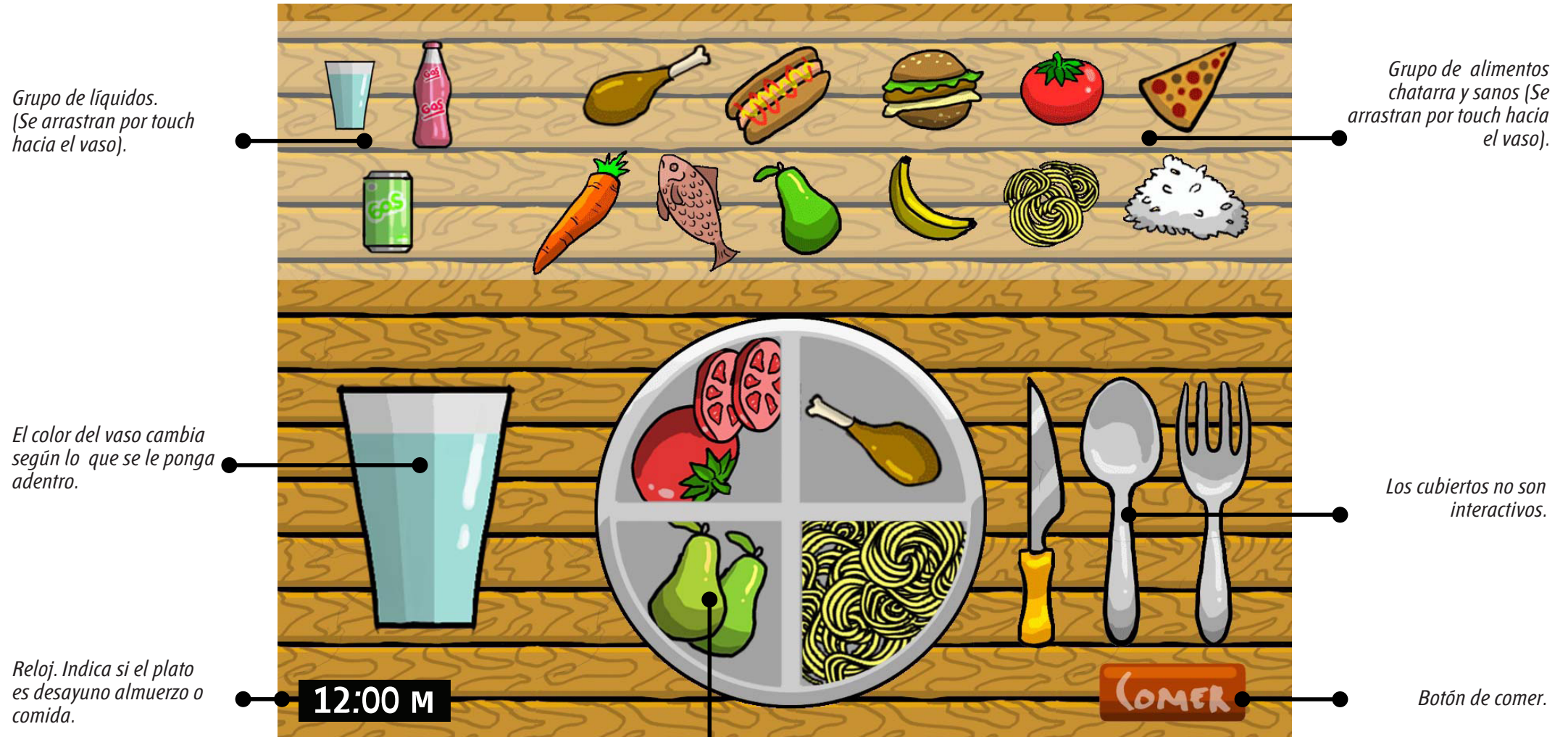
- Un alimento - cereales, legumbres y tubérculos. 25%
 - Un alimento - carnes y huevos. 25%
 - Un alimento - de las frutas. 25%
 - Un alimento - de las verduras y leguminosas. 25%
- 25% + 25% + 25% + 25% = 100% de la barra de energía.
Plato balanceado. El plato funcionaría igual si hubieran dos frutas o dos verduras o leguminosas en el plato.

- Un alimento - chatarra. 5%
 - Un alimento - verdura. 0%
 - Un alimento - de las frutas. 25%
 - Un alimento - de las frutas. 25%
- 5% + 0% + 25% + 25% = 55% de la barra de energía.
Plato balanceado.
El plato funcionaría igual si hubiera dos frutas o dos verduras - leguminosas en el plato.

VALORES EN EL VASO.

- Agua = 100% en la barra de hidratación.
- Jugo natural = 100% de hidratación.
- Bebida chatarra = 15% de hidratación.

CONCEPTO DE PLATO Y FUNCIONAMIENTO.



Grupo de líquidos.
(Se arrastran por touch hacia el vaso).

Grupo de alimentos chatarra y sanos (Se arrastran por touch hacia el vaso).

El color del vaso cambia según lo que se le ponga adentro.

Los cubiertos no son interactivos.

Reloj. Indica si el plato es desayuno almuerzo o comida.

12:00 M

COMER

Botón de comer.

Los alimentos se arrastran hasta cada fragmento de plato, si el alimento es arrastrado hacia afuera el fragmento saldrá del plato y se podrá poner un nuevo alimento.

TAMAÑO DE LOS PLATOS.

El tamaño de los platos dependerá de la hora en el que se encuentren, así se encontrara que el desayuno es el plato más grande (7:00 am) la comida es el plato más pequeño (7:00 pm) y el almuerzo será el plato mediano (12:00 m).

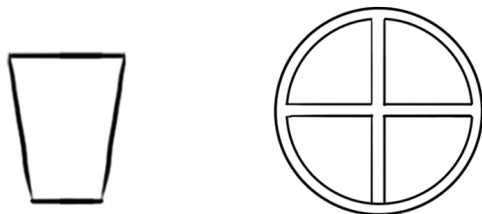
DESAYUNO:



ALMUERZO:



COMIDA:



ESTADÍSTICAS Y CONSEJOS.



ENERGÍA = 100%

HIDRATACIÓN = 100%

JUGAR

EXCELENTE TU PLATO ESTA BALANCEADO Y TE HAS HIDRATADO BIEN. SIGUE ASÍ.

Después de comer aparecerá un cuadro en donde se podrán ver los resultados de lo que se comió.

En la parte derecha de la pantalla se verá una captura de lo que se escogió en el plato y el vaso y debajo aparecerá una felicitación en el caso de hacerlo bien o un consejo en el caso de no lograr el 100% en las barras.

Los consejos sugieren consumir más verduras - leguminosas, carnes, entre otros según lo que el jugador coma.

ETAPA 3: PLATAFORMAS.

Después de la etapa mapa, el jugador comenzará en la casa de Valentina (Plataforma 0) ubicada en lo alto de las montañas de lluvia.

Inicialmente, los pueblos se verán en tonos tierra y violetas con el agua de color verdoso. Cuando el jugador restaura el pueblo éste volverá a sus colores originales con árboles en tonos verdes, algunas flores y el agua azul.

El jugador podrá volver a jugar las veces que desee cada una de las plataformas una vez estén desbloqueadas. Para desbloquearlas el jugador deberá de llegar hasta la fábrica que esta al final de la plataforma donde iniciara la etapa puzzle.

En total existen tres tipos de plataformas. las plataformas que se desarrollan en horas de la mañana (7:00 am)

las que tienen lugar en horas de la tarde (12:00 pm) y finalmente las que tendrán lugar en horas de la noche (7:00 pm)

NOTA: en mitad de camino de las plataformas se podrá encontrar un refrigerio, pero éste se encuentre únicamente en las plataformas de los horarios 7:00 am y 12:00 pm.

CARTELES.

Dentro de las plataformas se podrán carteles alusivos a la comida chatarra. Estrategia que usa Grendy para promocionarla.

- La gama de colores de los carteles variará dependiendo del pueblo en el que se encuentren.

- Los carteles según su ancho se pondrán en uno o dos soportes como se muestra en la parte de abajo.

- En los pueblos de noche (Canto verde 1 y Valle mugidor) Las lámparas de los soportes tendrán luz para iluminar el cartel.



Adicional a los carteles se pondrán algunos avisos que tendrán el nombre del pueblo o alguna señal que indique al jugador hacia donde debe dirigirse o hacia donde está la llave de la fábrica.

LAS TIENDAS.

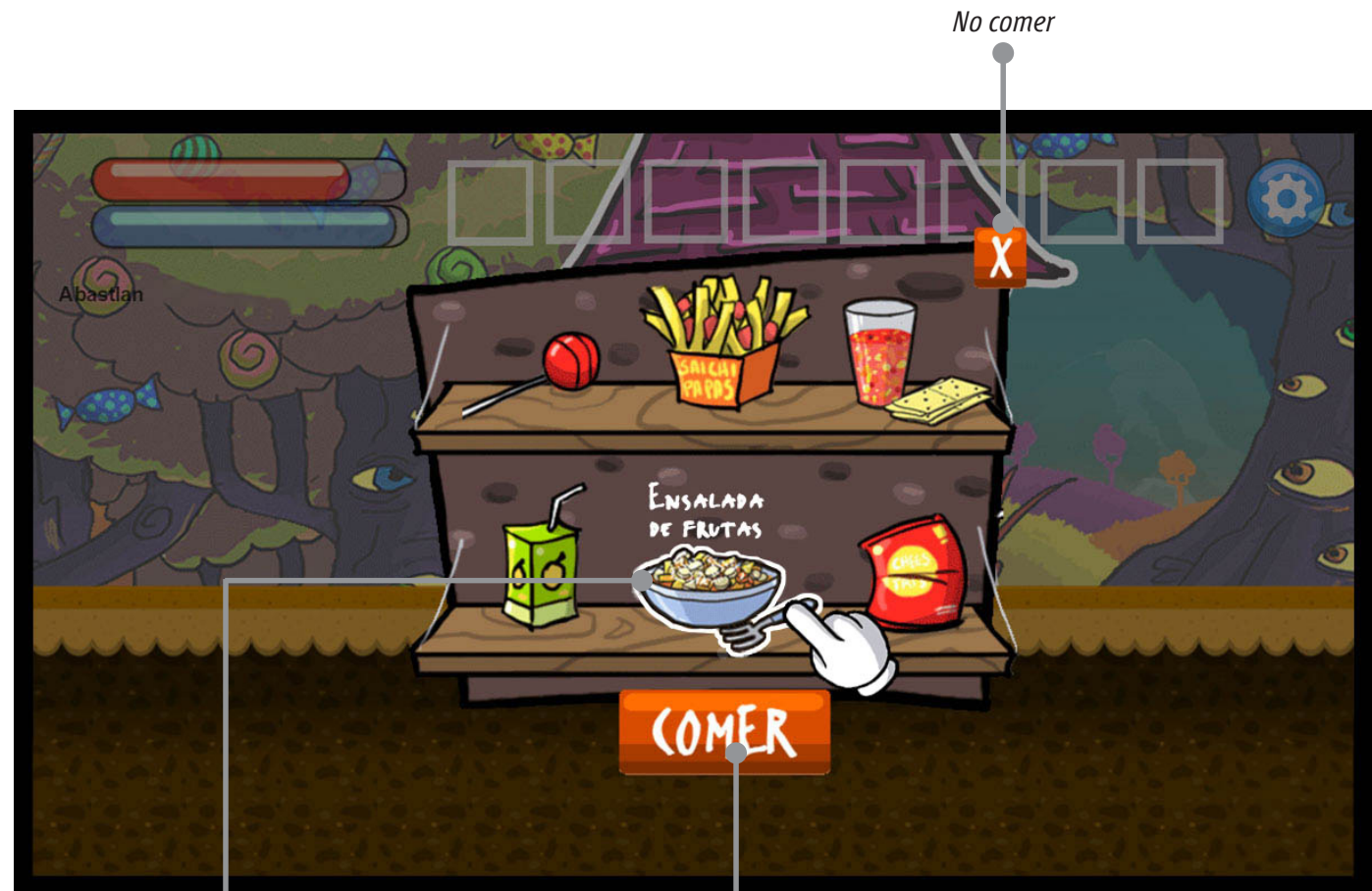
Dentro de las plataformas (excepto las que son en horas de la noche - pueblo lácteos y verduras) encontraremos a mitad de camino una tienda.

Al acercarse a ella se desplegará un menú que le permitirá al jugador tomar un refrigerio que corresponderá a la comida de los horarios 10: am, o 3:00 pm.

Una vez dentro de la tienda, se podrá elegir entre, no comer o comer uno de los alimentos que están en ella. Dentro de la tienda se podrán encontrar comidas saludables y alimentos chatarra.

Al igual que en la etapa plato, lo que el jugador elija comer tendrá consecuencias en su barra de energía e hidratación

Si el jugador elige la comida chatarra, sus barras de hidratación y energía defenderán un 5%, si por el contrario se decide por un alimento saludable sus dos barras aumentaran en 10%



Al tocar el alimento queda seleccionado mientras aparece el nombre.

Después de seleccionar el alimento el jugador podrá comerlo.

PLATAFORMA 0 (CERO):

(CASA DE VALENTINA (MONTAÑAS DE LLUVIA - GRUPO AGUA))

El jugador tendrá que caminar desde el cuarto hasta la cocina para ir a desayunar.

Una vez el jugador toma el desayuno, éste visualizará una tabla con los valores al 100% de energía e hidratación y después saldrá de la casa donde la estará esperando su abuelo, para contarle lo que descubrió.



.....

OBJETOS ANIMADOS:

- Las cortinas de la casa se mueven un poco.

.....

HORA: 12:00 m

PALETA DE COLOR: 2

ENEMIGOS: No

REFRIGERIO: No



PLATAFORMA 1:

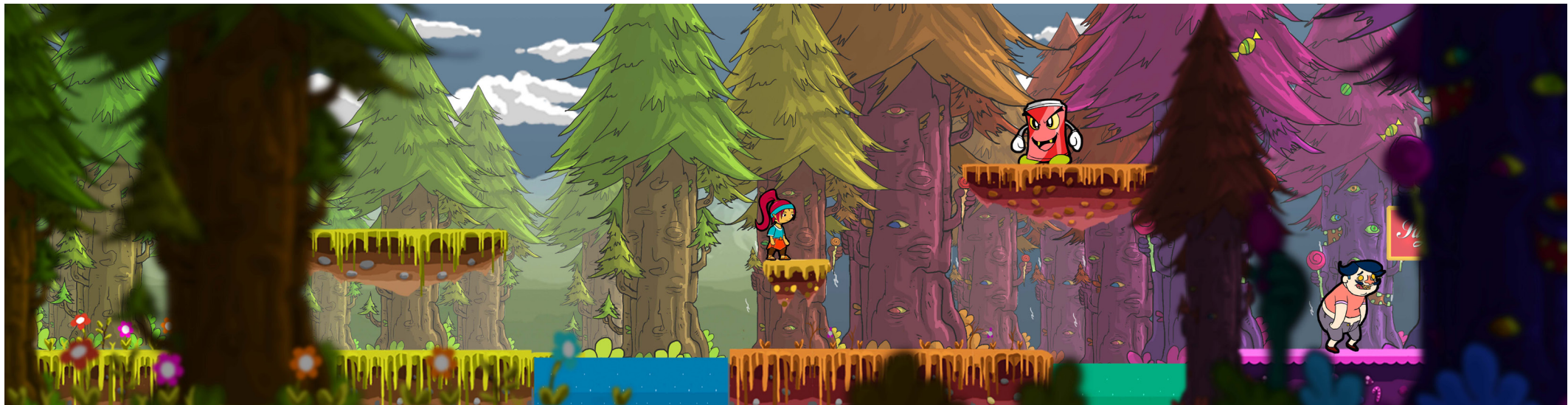
LAS MONTAÑAS DE LLUVIA (GRUPO AGUA)

Las montañas de lluvia es un lugar ubicado en la parte más alta de Abastlan, es el pueblo encargado de surtir de agua potable a los demás territorios.

Aquí esta ubicado el hogar de Valentina, además éste

pueblo se caracteriza por ser el más alto de todos, razón por la que no cambió del todo después de la invasión de la comida chatarra, por eso al inicio del nivel se

pueden ver árboles normales que progresivamente van cambiando a mutantes.



HORA: 7:00 am

PALETA DE COLOR: 1

ENEMIGOS: Gazz, groguis.

REFRIGERIO: Sí.

• OBJETOS ANIMADOS:

-
-
- - Las manos de los árboles mutantes se moverán, los ojos parpadearán y moverán la pupila de un lado a otro.
-
- - Algunas plataformas se moverán de arriba a abajo o de izquierda a derecha.
-
-
- - Las puertas se abrirán.

• TUTORIALES E INFORMACIÓN.

-
- - Mantén sostenido el botón de caminar para poder correr.
- - Ten cuidado esa criatura es Gazz y es muy rápido.
- - Ten cuidado es un grogui, para curarlo arrastra uno de los alimentos del inventario y dáselo al grogui para curarlo.
- - ¡Mira! es un ... y te servirá para curar a los groguis (Ver lista de alimentos de cada pueblo.)
- - ¡Mira! es un refrigerio, puedes tomarlo para recuperar tu energía.
- - Letrero llave: Una llave, recuerda que sin la llave no podremos entrar en la fábrica.
-
-

ASSETS EJEMPLO "LAS MONTAÑAS DE LLUVIA"

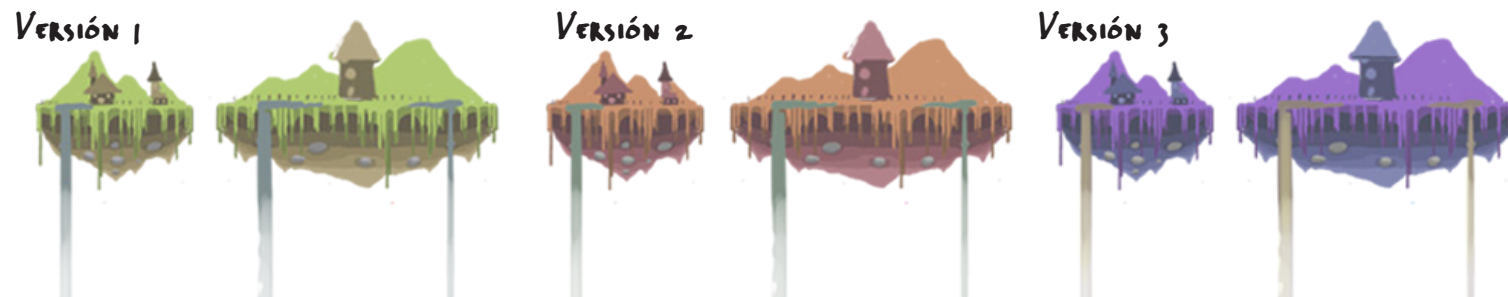
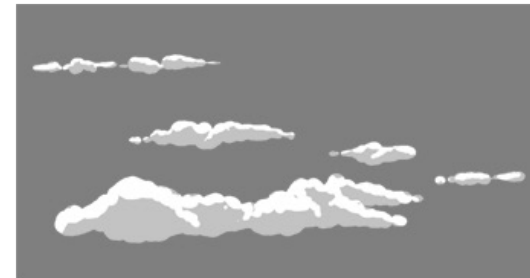


Los assets de éste pueblo son los únicos que se van transformando en el camino, por eso tenemos 3 opciones.

1. *Versión normal del pueblo, árboles verdes, agua azul, plataformas con plantas.*

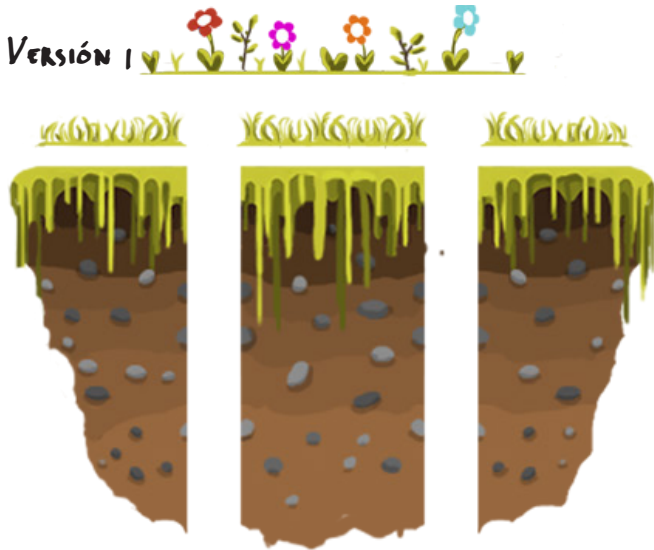
2. *Transición: Se pueden ver pequeños ojos saliendo en los árboles, el agua se vuelve un poco verdosa y en las plataformas se ven las plantas marchitas.*

3. *Mutante: Se ven árboles con paletas y ojos que se mueven y parpadean, el agua es de color verde y las plantas se han remplazado con comida chatarra.*

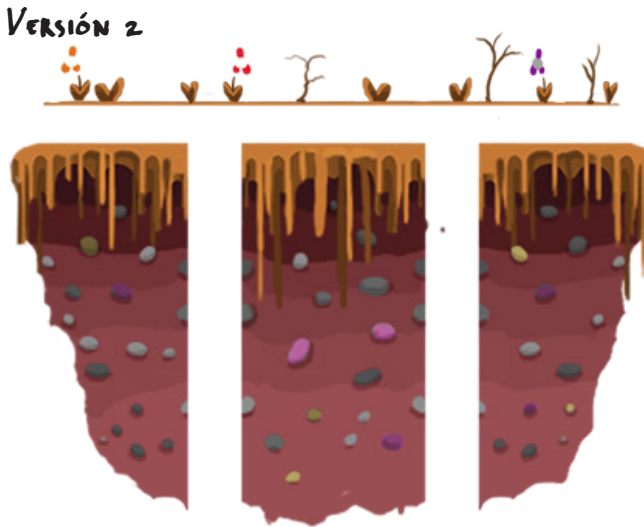


Las plataformas son tileables en el centro al igual que en el agua y las montañas.

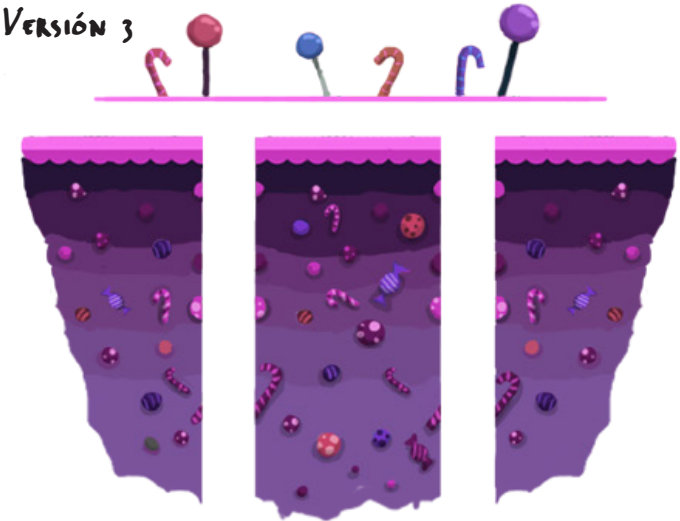
VERSIÓN 1



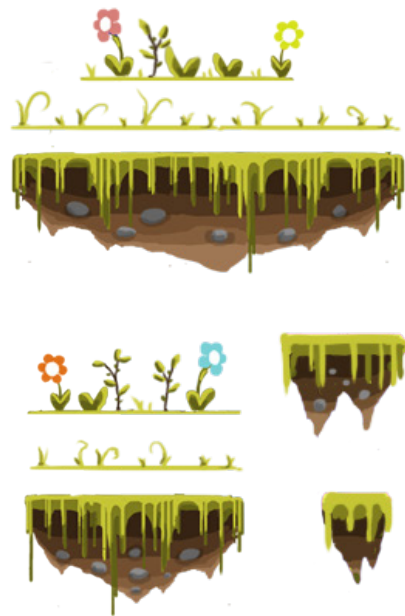
VERSIÓN 2



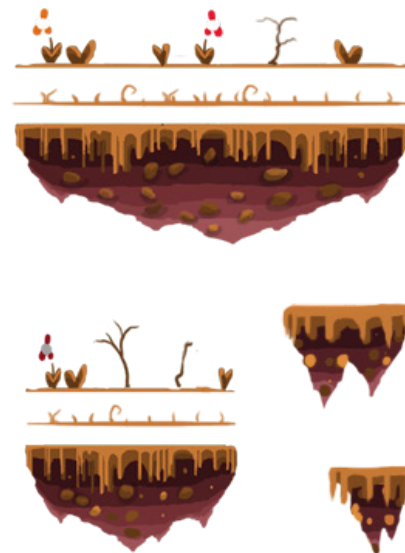
VERSIÓN 3



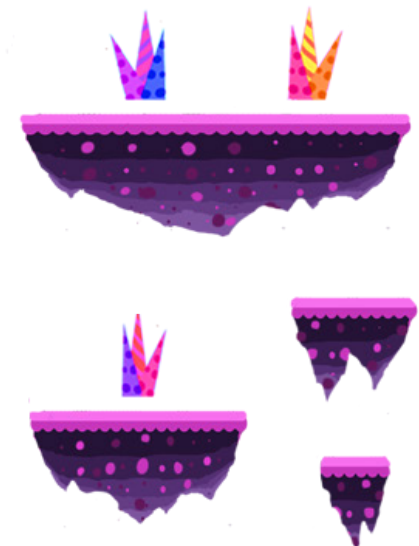
Agua




















Agua

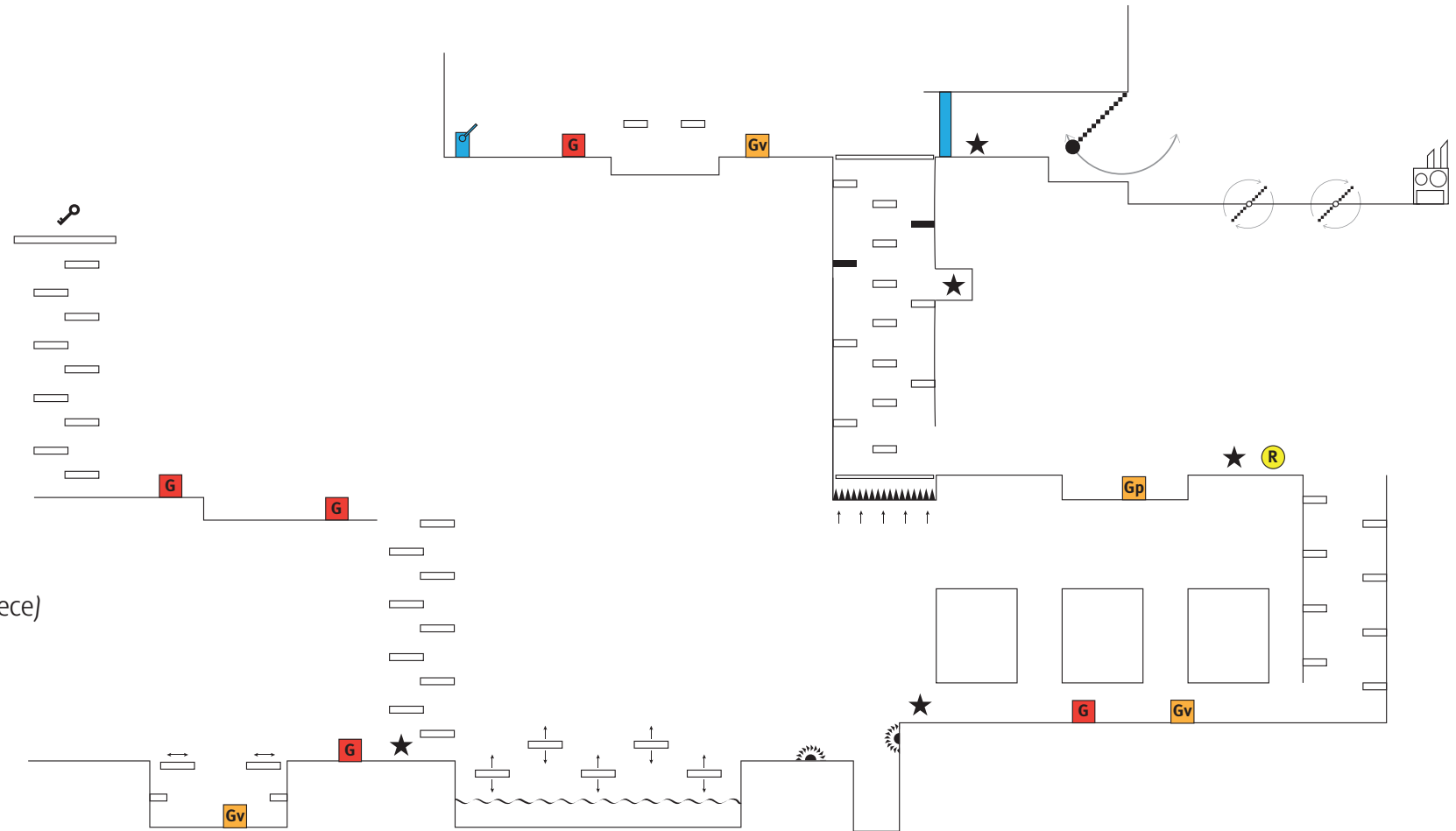


Agua



DISEÑO DE NIVEL.

-  Grogui (Vida)
-  Grogui (Periódico)
-  Gazz.
-  Refrigerio.
-  Check point.
-  Llave de fábrica.
-  Cierra.
-  Palanca touch.
-  Puerta palanca touch.
-  Plataforma.
-  Plataforma (Desvanece y aparece)
-  Plataforma sube y baja.
-  Péndulo.
-  Hélices.
-  Agua.
-  Puntas que suben.
-  Fábrica.



PLATAFORMA 2: "LOS VALLES DEL SOL" (GRUPO CEREALES Y TUBÉRCULOS)

Éste es el segundo pueblo de Abastlan, aquí encontramos los extensos cultivos de arroz, trigo y otros cereales que le dan un color amarillento, por lo cual lleva el nombre de "Los valles del sol". Después de la invasión chatarra los

cultivos pasaron a tener colores pasteles, en tonos como violeta y rosa debido a que los cultivos se convirtieron en caramelos.



HORA: 12:00 m

PALETA DE COLOR: 2

ENEMIGOS:

Gazz, Pipiano, groguis.

REFRIGERIO: Sí.

OBJETOS ANIMADOS:

- Los espantapájaros se mueven y se ríen.
- Algunas plataformas se moverán de arriba a abajo o de izquierda a derecha.
- Palancas activadas por touch.

- Puertas que se activan por touch se abren o se cierran.



















- Algunas ramas se mueven un poco.

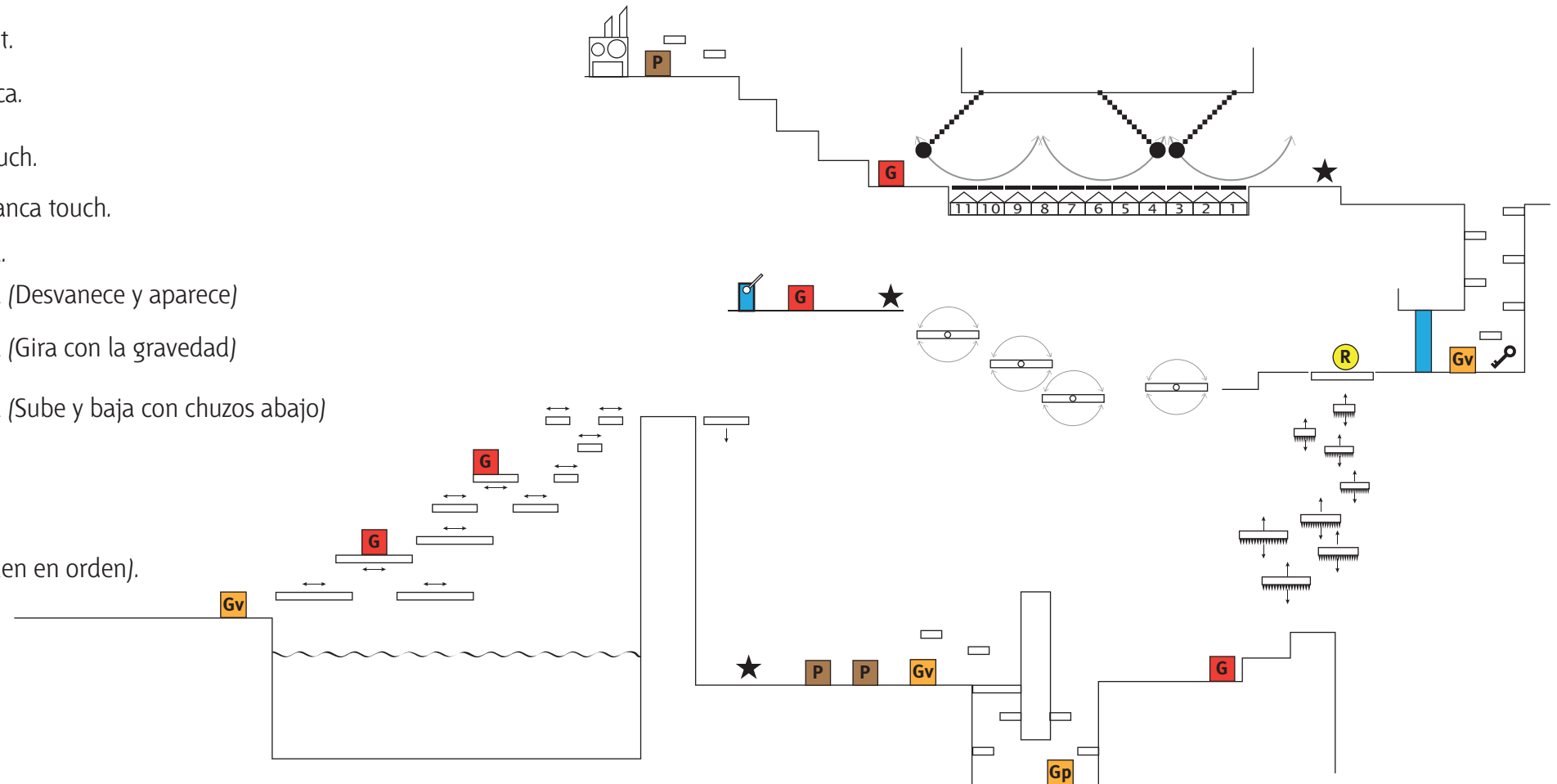
TUTORIALES E INFORMACIÓN.

- Ten cuidado esa criatura es pipiano y es muy fuerte.

- !Miraj es un ... y te servirá para curar a los groguis (Ver lista de alimentos de cada pueblo.)

DISEÑO DE NIVEL.

-  Grogui (Vida)
-  Grogui (Periódico)
-  Gazz.
-  Pipiano.
-  Puerta pipiano (Ataque 2)
-  Refrigerio.
-  Check point.
-  Llave fábrica.
-  Palanca touch.
-  Puerta palanca touch.
-  Plataforma.
-  Plataforma (Desvanece y aparece)
-  Plataforma (Gira con la gravedad)
-  Plataforma (Sube y baja con chuzos abajo)
-  Péndulo.
-  Agua.
-  Puntas (Salen en orden).
-  Fábrica.



PLATAFORMA 3: “(ANTO VERDE 1” (GRUPO VERDURAS Y LEGUMINOSAS)

En éste pueblo encontramos varios cultivos en donde se cosechan verduras y leguminosas. Después de la invasión, el paisaje cambió, modificando el color de su verde

original a tonos violeta y azul. También se puede ver algunos árboles con ojos que iluminan.



HORA: 7:00 pm

PALETA DE COLOR: 3

ENEMIGOS:

Pipiano, chistro, groguis.

REFRIGERIO: No.














• **OBJETOS ANIMADOS:**

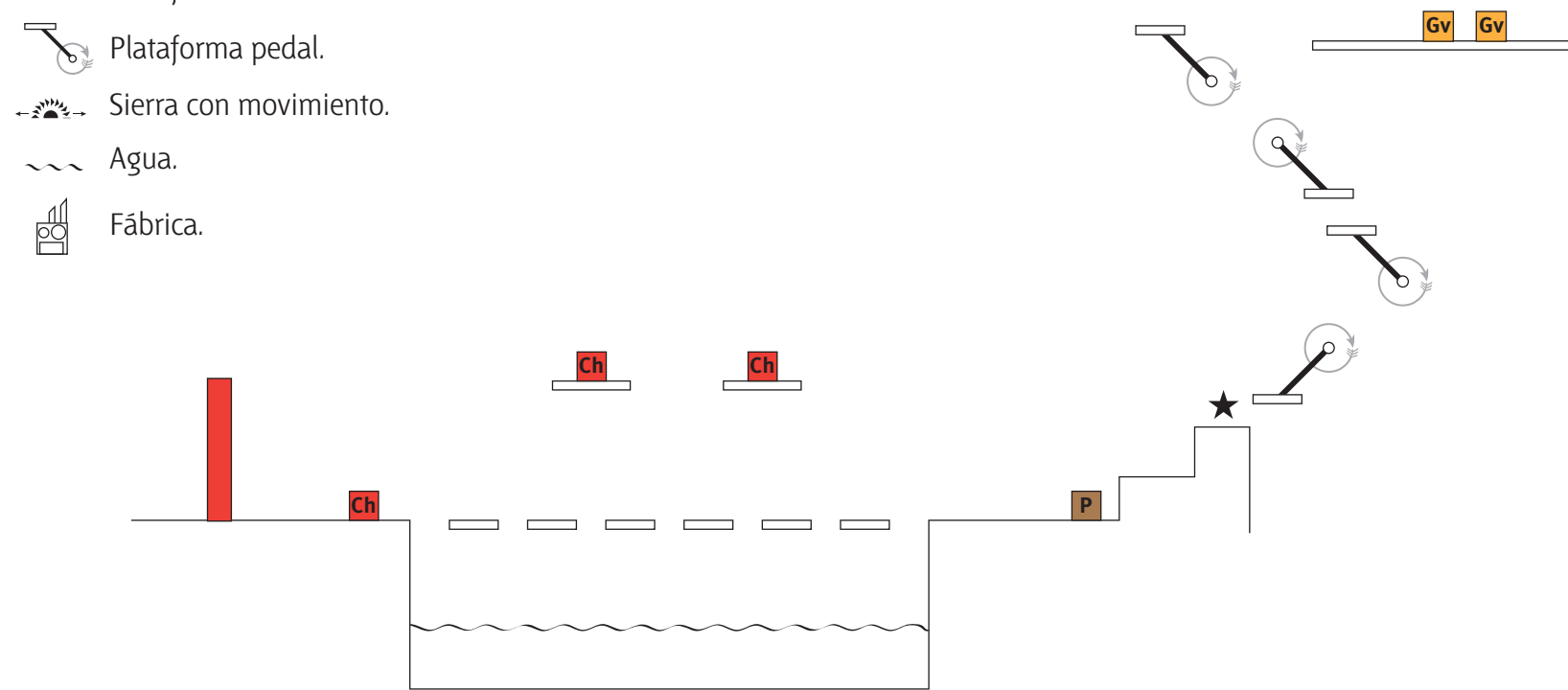
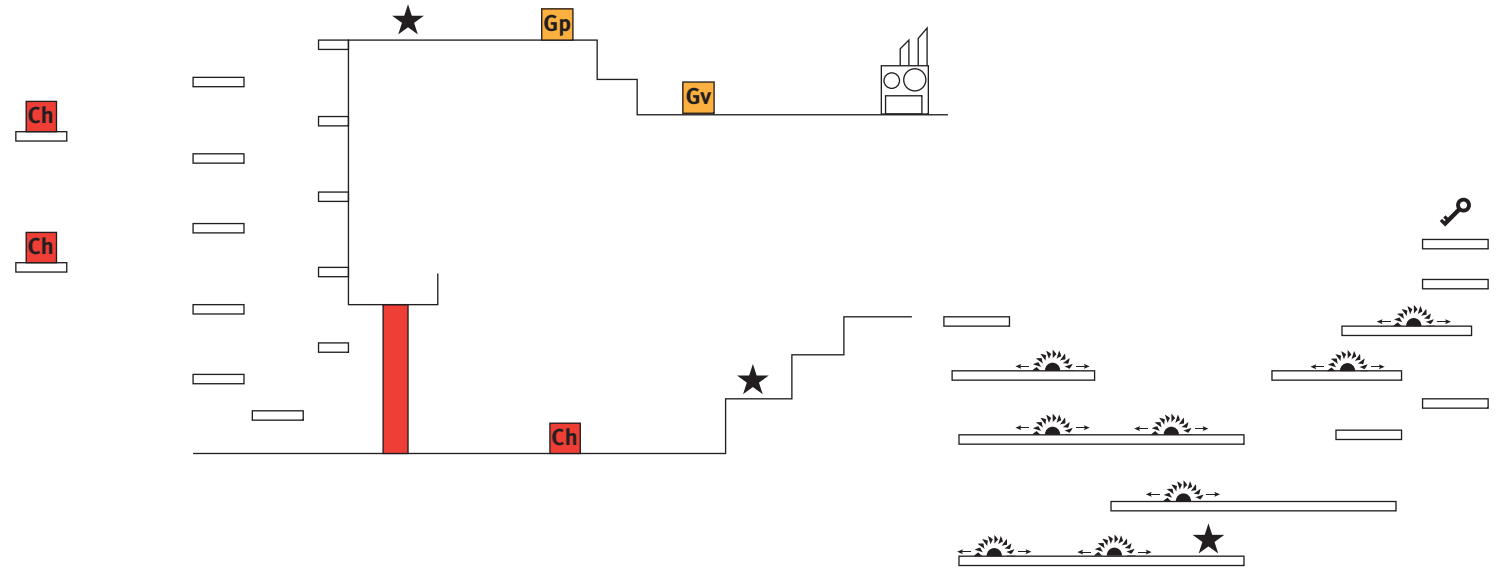
- - Los árboles se mueven un poco.
- - Valentina es acompañada de unas luciérnagas.
- - Palancas activadas por touch.
- - Puertas que se activan por touch, se abren o se cierran.
- - Algunas plataformas se moverán de arriba a abajo o de izquierda a derecha.

• **TUTORIALES E INFORMACIÓN.**

- - Puerta chistro: Esta puerta parece especial...
- - Ten cuidado esa criatura es Chistro, cuidado con sus balas.
- - !Miraj es un ... y te servira para curar a los groguis (Ver lista de alimentos de cada pueblo.)
-
-
-

DISEÑO DE NIVEL.

-  Grogui (Vida)
-  Grogui (Periódico)
-  Chistro.
-  Puerta Chistro (Ataque 2)
-  Pipiano.
-  Puerta pipiano (Ataque 2)
-  Check point.
-  Llave fábrica.
-  Plataforma.
-  Plataforma pedal.
-  Sierra con movimiento.
-  Agua.
-  Fábrica.



PLATAFORMA 4: “(ANTO VERDE 2” (GRUPO FRUTAS)

Éste es el cuarto pueblo, en donde se ven abundantes árboles de diversas frutas. Después de la invasión, los árboles se cargaron de bombones, bananas, paletas entre

otros dulces en lo alto de sus copas remplazando lo que alguna vez fueron saludables frutas.



HORA: 7:00 am.

PALETA DE COLOR: 1

ENEMIGOS:

Chistrito, Salchipapo, groguis.

REFRIGERIO: Sí.

OBJETOS ANIMADOS:

- - Las copas de los árboles se mueven un poco.
- - Algunas plataformas se moverán de arriba a abajo o de izquierda a derecha.
- - Palancas activadas por touch.
- - Puertas que se activan por touch, se abren o se cierran.
-
-
-

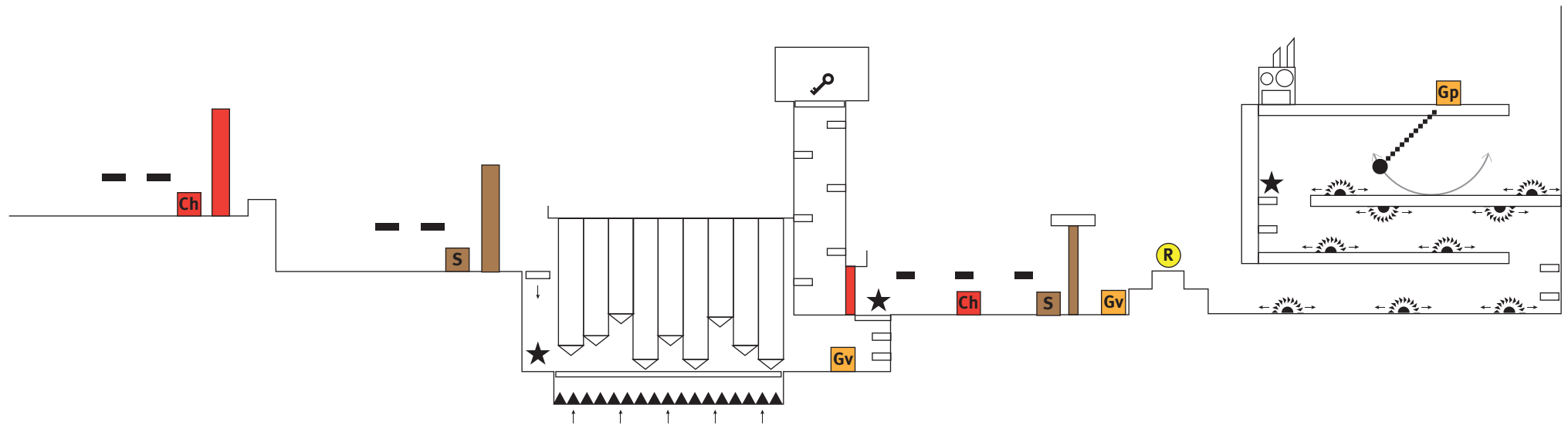
TUTORIALES E INFORMACIÓN.

- - Ten cuidado esa criatura es Salchipapo, cuidado con sus pinchos.
- - !Miraj es un ... y te servirá para curar a los groguis (Ver lista de alimentos de cada pueblo.)
-
-
-
-
-
-

DISEÑO DE NIVEL.

- Gv** Grogui (Vida)
- Gp** Grogui (Periódico)
- Ch** Chistro.
- Ch** Puerta Chistro (Ataque 2)
- S** Salchipapo.
- S** Puerta Salchipapo (Ataque 2)
- R** Refrigerio.
- ★ Check point.
- 🔑 Llave fábrica.
- ☞ Sierra con movimiento.

- ▬ Plataforma.
- ▬ Plataforma desvanece.
- ⬆️ Plataforma con movimiento.
- ↔️ Péndulo
- ▭ Puntas grandes.
- ▲ Puntas que suben.
- 🏭 Fábrica.



PLATAFORMA 5: "LOS LAGOS" (GRUPO CARNES Y HUEVOS)

Éste es el quinto pueblo, es aquel que subsidia a todos los demás pueblos de carne blanca en éste caso de pollo y pescado además de huevos. El día de la invasión, los múltiples lagos de pesca se tornaron de un color verde,

los peces cambiaron a colores extravagantes volviéndose pescados de dulce. Las montañas también cambiaron sus originales colores verdes por unos tonos rosas. Se pueden ver algunos árboles mutantes.



HORA: 12:00 m

PALETA DE COLOR: 2

ENEMIGOS:

Bomzy, Salchipapo groguis.

REFRIGERIO: Sí.

OBJETOS ANIMADOS:

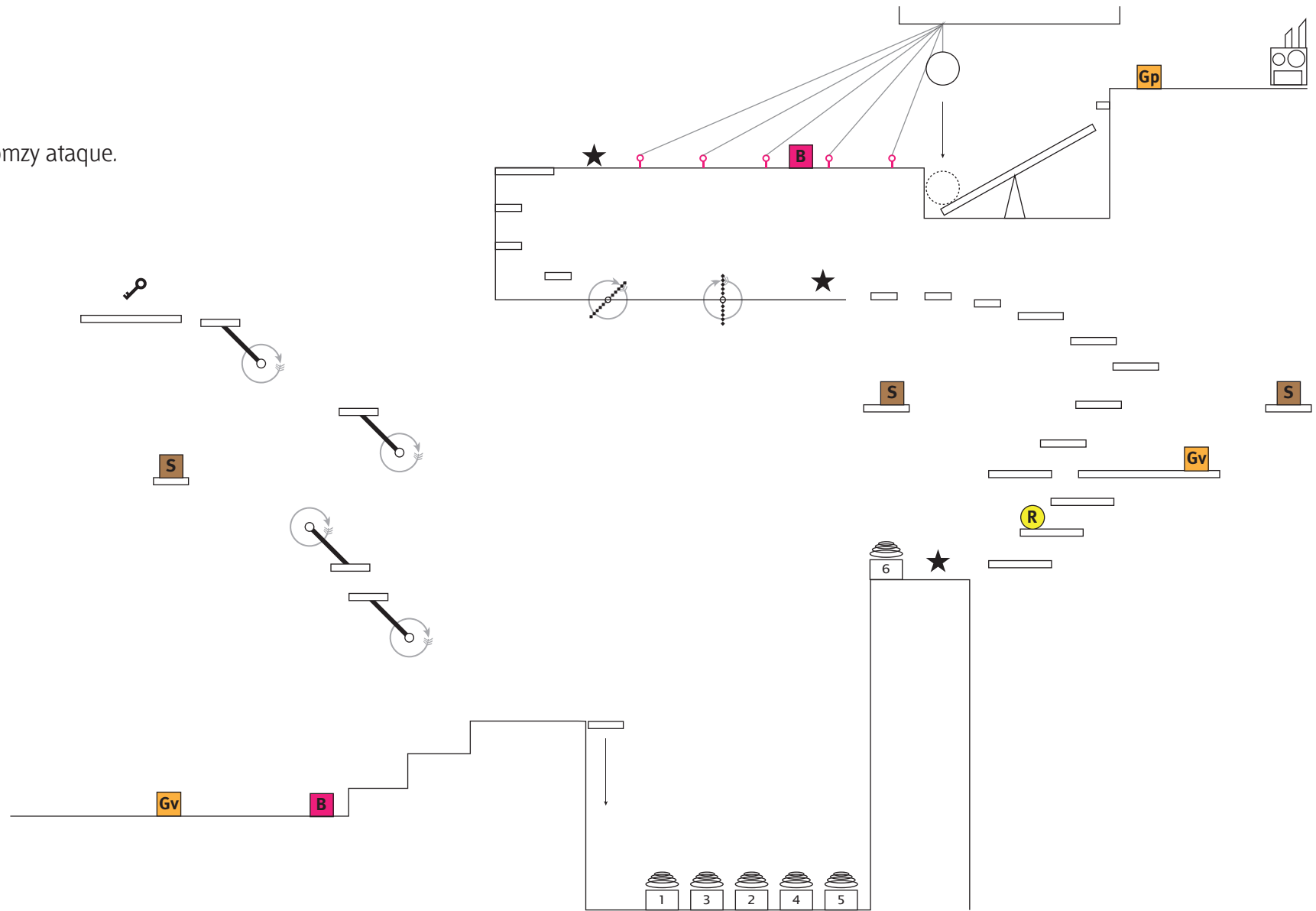
-
- - Palancas activadas por touch.
-
- - Puertas que se activan por touch, se abren o se cierran.
-
- - Las copas de los árboles se mueven un poco.
-
-
-
- - En los lagos aparecen pequeñas burbujas.
- - Las gallinas se mueven de un lado a otro.
- - Algunas plataformas se moverán de arriba a abajo o de izquierda a derecha.

TUTORIALES E INFORMACIÓN.

-
- - Ten cuidado esa criatura es Salchipapo, cuidado con sus pinchos.
-
- - !Miraj es un ... y te servira para curar a los groguis (Ver lista de alimentos de cada pueblo.)
-
- - Sujetador de cuerda Bomzy: Esos ganchos sujetadores tienen el mismo color que Bomzy...
-
-

DISEÑO DE NIVEL.

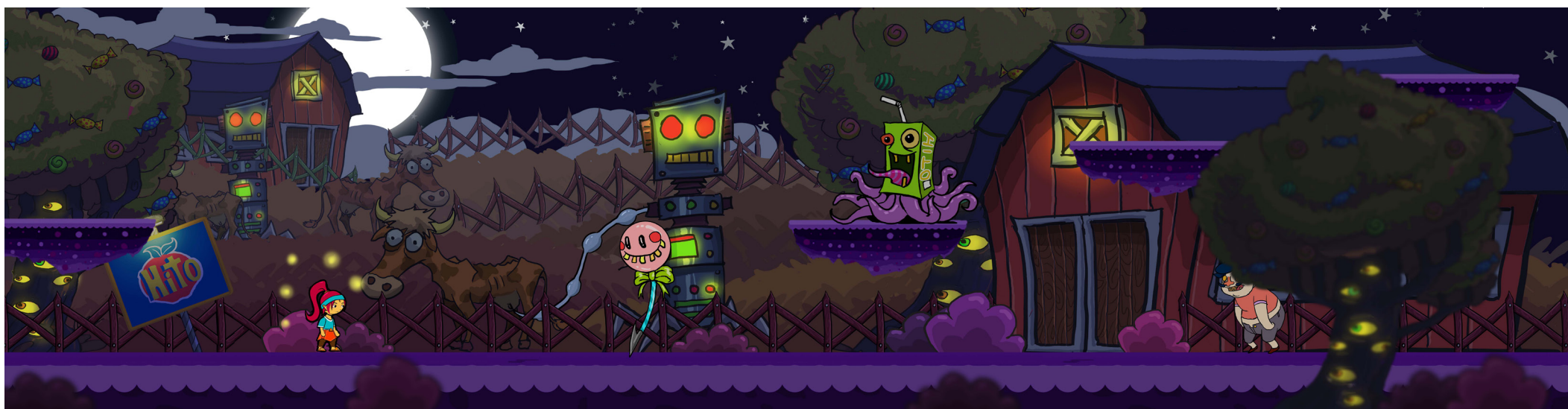
-  Grogui (Vida)
-  Grogui (Periódico)
-  Bomzy.
-  Sujetador de cuerda Bomzy ataque.
-  Salchipapo.
-  Refrigerio.
-  Check point.
-  Llave fábrica.
-  Plataforma.
-  Tele transportador.
-  Plataforma pedal.
-  Balanza.
-  Fábrica.



PLATAFORMA 6:
“EL VALLE MUGIDOR” (GRUPO LÁCTEOS)

El sexto pueblo, era uno de los lugares más tranquilos de Abastlan, aquí se dedicaban a la producción de lácteos. Después de la invasión, Grendy envió unos robots

ordeñadores que succionan la leche de las famélicas vacas día y noche, los prados verdes ahora son unos pastizales secos.



HORA: 7:00 pm.

PALETA DE COLOR: 3

ENEMIGOS:

Bomzy, Hito, groguis.

REFRIGERIO: No.

• OBJETOS ANIMADOS:

-
- - Algunas plataformas se moverán de arriba a abajo o de izquierda a derecha.
-
- - Palancas activadas por touch.
-
- - Puertas que se activan por touch se abren o se cierran.
-
-

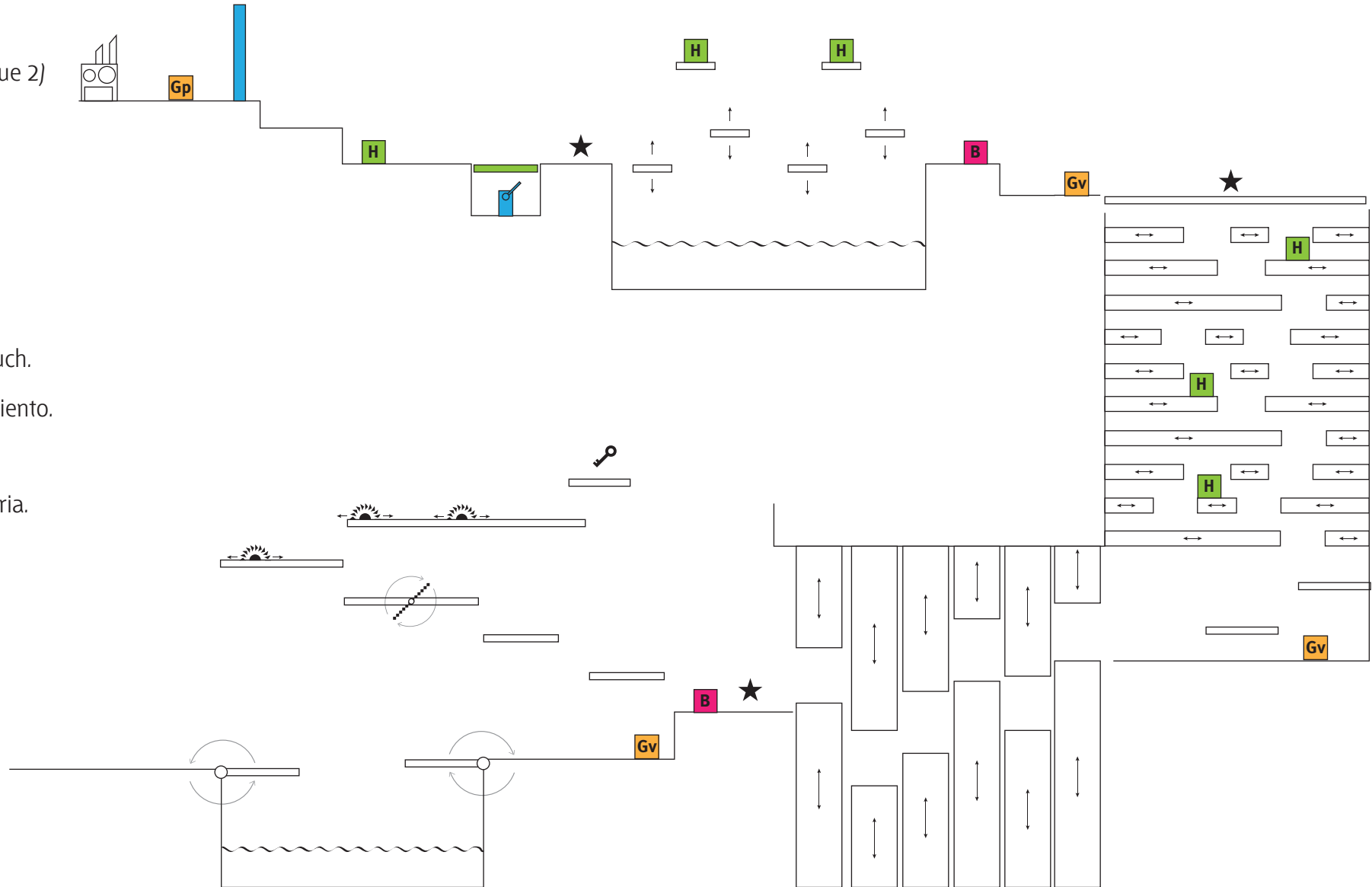
- Algunas ramas se mueven un poco.
- Las vacas moverán sus ojos.
- Los robots ordeñaran a las vacas mientras algunas luces parpadean.

• TUTORIALES E INFORMACIÓN.

-
- - Ten cuidado esa criatura es Hito, no te acerques demasiado.
-
- - !Miraj es un ... y te servira para curar a los groguis (Ver lista de alimentos de cada pueblo.)
-
-
-
-
-

DISEÑO DE NIVEL.

-  Grogui (Vida)
-  Grogui (Periódico)
-  Hito.
-  Puerta Hito (Ataque 2)
-  Bomzy.
-  Check point.
-  Llave fábrica.
-  Plataforma.
-  Palanca touch.
-  Pueta palanca touch.
-  Sierra con movimiento.
-  Agua.
-  Plataforma giratoria.
-  Hélice.
-  Fábrica.



PLATAFORMA 7: "DULCARIA" (GRUPO DULCES Y GRASAS)

Es el último de los pueblos además de ser el más pequeño y poblado de toda Abastlan. Fue acá donde comenzó toda la invasión de Grendy con su comida chatarra. En éste lugar se elaboraban deliciosos y naturales postres como

dulce de guayaba, dulce de leche, pasas, mermeladas, entre otros. Después de la llegada de Grendy, los postres dejaron de ser naturales, y se convirtieron en caramelos

muy adictivos, además de colocar puestos de perros y chuzos por todo lado.



HORA: 12:00 m

PALETA DE COLOR: 2

ENEMIGOS:
Spiburger, Hito, groguis.

REFRIGERIO: Sí.

• OBJETOS ANIMADOS:

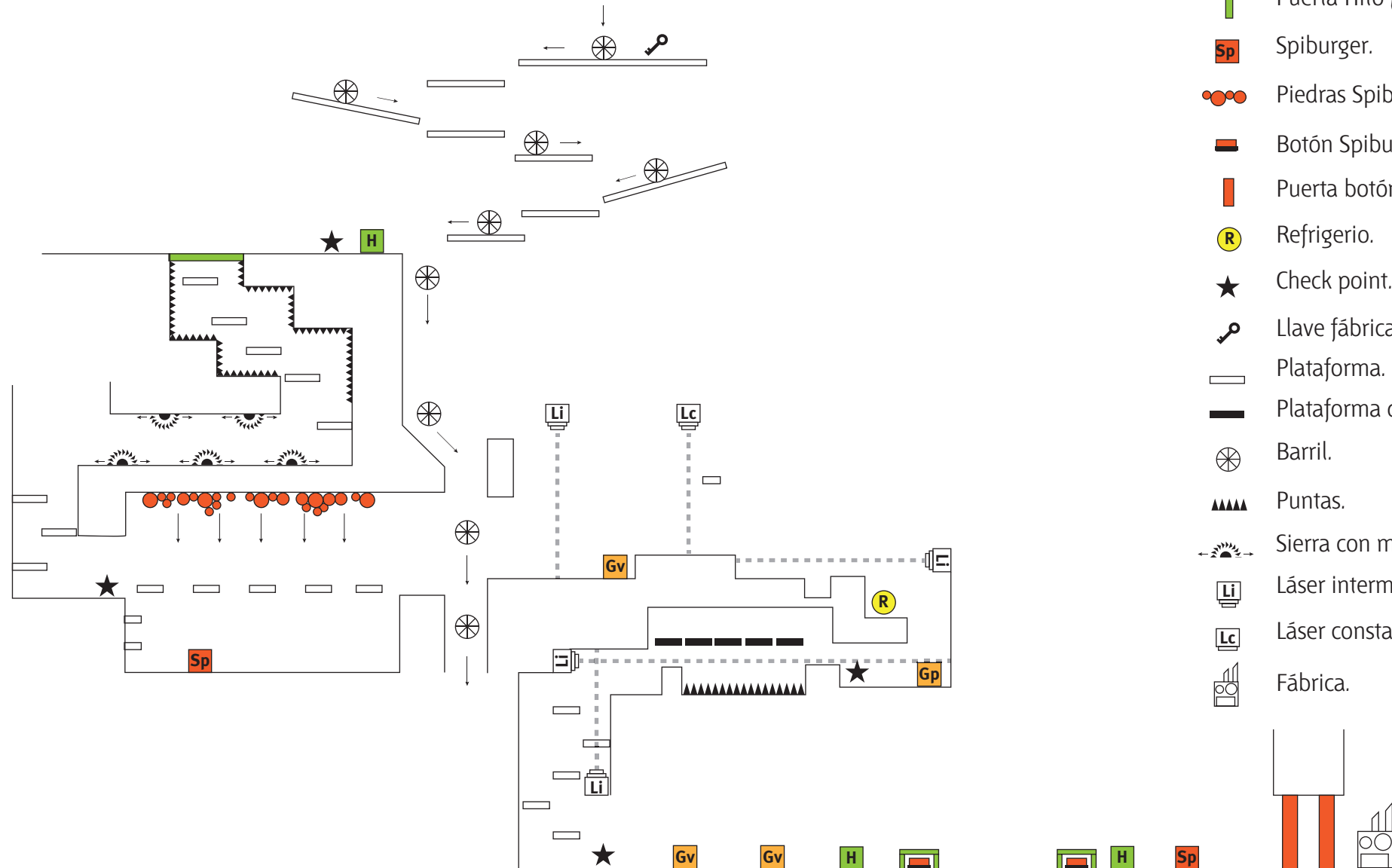
-
- - Algunas plataformas se moverán de arriba a abajo o de izquierda a derecha.
-
- - Palancas activadas por touch.
-
- - Puertas que se activan por touch, se abren o se cierran.
-

- Las copas de los árboles se moverán un poco.

• TUTORIALES E INFORMACIÓN.

-
- - Ten cuidado esa criatura es spiburger, cuidado con sus saltos.
-
- - !Miraj es un ... y te servirá para curar a los groguis (Ver lista de alimentos de cada pueblo.)
-
-
-
-

DISEÑO DE NIVEL.



- Gv** Grogui (Vida)
- Gp** Grogui (Periódico)
- H** Hito.
- |** Puerta Hito (Ataque 2).
- Sp** Spiburger.
- Piedras Spiburger (Ataque 2).
- Botón Spiburger (Ataque 2).
- |** Puerta botón Spiburger.
- R** Refrigerio.
- ★ Check point.
- 🔑 Llave fábrica.
- ▬ Plataforma.
- ▬▬▬ Plataforma desvanece.
- ⊗ Barril.
- ▲▲▲ Puntas.
- ↔️ Sierra con movimiento.
- Li Láser intermitente.
- Lc Láser constante.
- 🏭 Fábrica.

ETAPA 3: PUZZLES



Al final de cada etapa de plataforma hay una fábrica, para entrar en ella será necesaria la llave de la fábrica que se encuentra en la plataforma, cuando el jugador entre encontrará con un reto tipo puzzle. En total son 7 retos que se tendrán que resolver para poder pasar al siguiente nivel.

El jugador podrá volver a jugar las veces que desee cada uno de los puzzles una vez estén desbloqueados. Para desbloquearlas el jugador deberá cumplir con el reto propuesto en cada uno de ellos.

Una vez resuelto el reto de cada fábrica, aparecerá una pantalla mostrando el cambio de semilla (Se cambia la

semilla mutante por la semilla original) acto seguido se mostrara un paneo del pueblo ya restaurado al cual pertenece la fábrica. Después de esto el jugador podrá continuar hasta el siguiente nivel.

PUZZLE 1: "LAS MONTAÑAS DE LLUVIA" (AGUA)

DESCRIPCIÓN:

En éste puzzle el reto es descontaminar el agua, para lograrlo el jugador tendrá que pasar los tubos que están conectados a los ingredientes de la gaseosa y conectarlos a los galones de agua que están a la derecha sin dejar ningún tubo por fuera y así lograr que lo que salga por el grifo de abajo a la izquierda sea únicamente agua sin ningún químico.

- Tiempo límite para cumplir el reto: Ilimitado.
- Los tubos se desarman en dos segmentos: Rectos y de noventa grados.
- Los 2 tipos de tubos solo podrán ser girados a 90 grados.

REFERENTE: "Amazing Alex"

SEMILLA:



AGUA

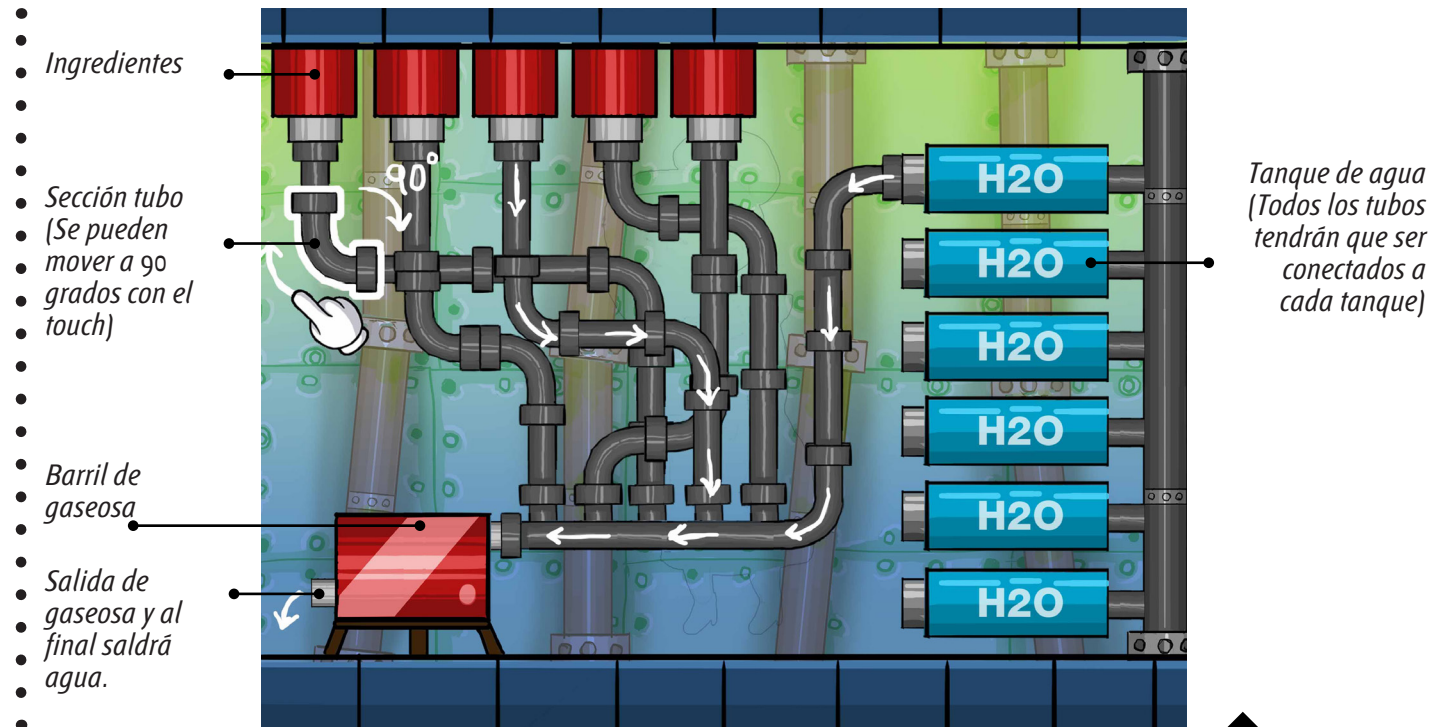


DULCE Y GRASAS MUTANTE

Después de resolver el puzzle se remplazará la semilla mutante por la semilla del agua.

Después del remplazo de semilla se mostrará un paneo del pueblo ya restaurado.

Antes de cada puzzle aparecerá Vidur dando una breve explicación de cómo jugar el puzzle.



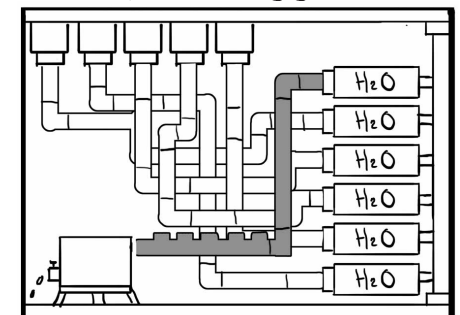
OBJETOS ANIMADOS:

- El agua que sale del tanque de gaseosa se moverá.
- El agua cambiará de color progresivamente de un color negro a un color azul claro.

RECOMPENSA:

- Recupera semilla del agua.
- Restablece el pueblo.
- Desbloquea nivel 2 "Los valles del sol"

SOLUCIÓN DEL PUZZLE:



PUZZLE 2: "LOS VALLES DEL SOL" (CEREALES Y TUBÉRCULOS)

DESCRIPCIÓN:

Inicia colocando comida sana en la máquina, (esto se hace automáticamente al iniciar el puzzle) La misión es impedir que la comida chatarra llegue al lado derecho donde están las personas sanas evitando que sean convertidas en groguis. El jugador tendrá 3 vidas y cada que un aldeano se convierta será una vida menos, si no logra hacer llegar comida sana a 10 personas, el juego está perdido. La comida se destruye si se le toca con el touch.

- Tiempo límite para cumplir el reto: Ilimitado.

REFERENTE: "Zombie Smasher"

SEMILLA:



AGUA



DULCE Y GRASAS MUTANTE

Después de resolver el puzzle se reemplazará la semilla mutante por la semilla de los cereales y tubérculos.

Después del reemplazo de semilla se mostrará un paneo del pueblo ya restaurado.



Por acá entra la comida sana en el intro.

La comida chatarra se destruye tocándola.

Banda que desliza los alimentos de izquierda a derecha.

Antes de cada puzzle aparecerá Vidur dando una breve explicación de cómo jugar el puzzle.

Todas las personas del lado derecho aparecen sanas. Luego de que son convertidas en grogui aparece una nueva persona.

Caja sorpresa, puede tener comida sana o chatarra. Se abre con doble touch.

OBJETOS ANIMADOS:

- En el intro la comida entra por el embudo.
- Las bandas que transportan comida.
- El cuadro donde están las personas sanas cambia de naranja a azul cuando son convertidas en grogui.

RECOMPENSA:

- Recupera semilla de los cereales y tubérculos.
- Restablece el pueblo.
- Desbloquea nivel 3 "Canto verde 1"

PUZZLE 3: "CANTO VERDE 1" (VERDURAS Y LEGUMINOSAS)

DESCRIPCIÓN:

Encontramos 5 lazos que sostienen comida, entre chatarra y sana, la misión es hacer caer la comida sana sobre la persona que está a la derecha, y la chatarra en el tubo de la izquierda, para esto hay que cortar la cuerda con el touch y ayudarse de las tablas móviles que hay para dirigir el recorrido.

La barra central que se moverá de derecha a izquierda cada vez más rápido mientras avanza el tiempo. Si la chatarra cae donde está la persona ésta se volverá grogui y la barra de tiempo descenderá 5%.

- Tiempo límite para cumplir el reto: 7 min.
- Las tres maderas podrán ser giradas en cualquier ángulo.

REFERENTE: "Cut the rope"

SEMILLA:



VERDURAS Y LEGUMINOSAS



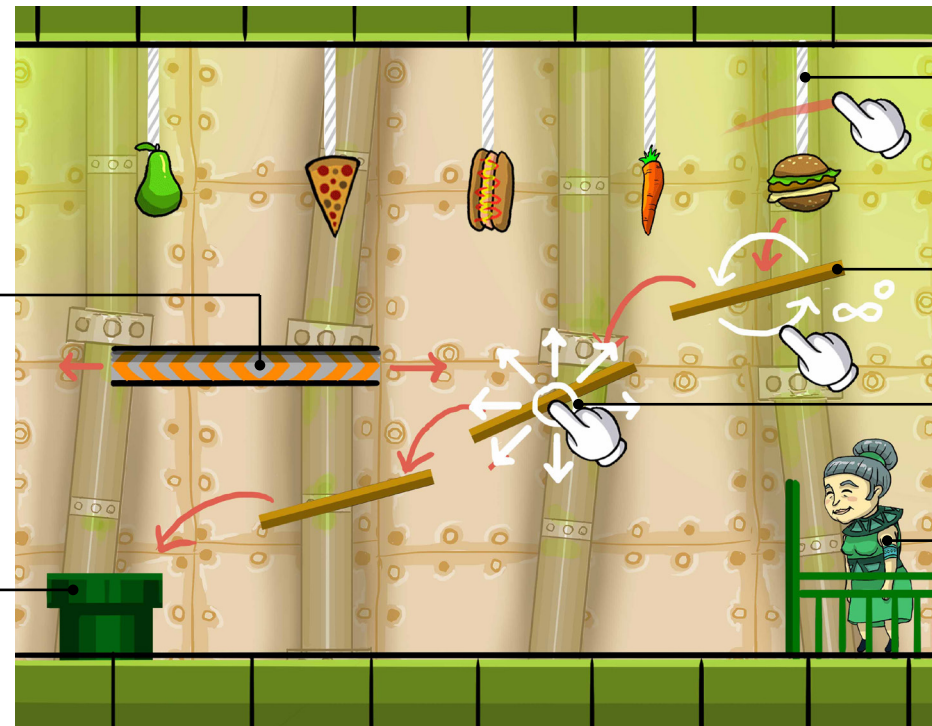
DULCE Y GRASAS MUTANTE

Después de resolver el puzzle se remplazará la semilla mutante por la semilla de las verduras.

Después del remplazo de semilla se mostrará un paneo del pueblo ya restaurado.

Antes de cada puzzle aparecerá Vidur dando una breve explicación de cómo jugar el puzzle.

- Barra central:
- Colisiona únicamente con los alimentos mientras se mueve hacia los lados
- Tubo para comida chatarra.



Lazo: Cuando se corta la comida cae y aparece un nuevo lazo y un nuevo alimento.

Maderos móviles. Pueden girar en cualquier ángulo con ayuda del touch.

Los maderos se pueden cambiar de sitio.

Aldeano: si le cae comida chatarra se convierte en grogui y entra un nuevo aldeano.

OBJETOS ANIMADOS:

- Barra central que se moverá de derecha a izquierda y acelera la velocidad mientras pasa el tiempo.
- Cuando el aldeano se convierte en grogui saldrá caminando por el lado derecho y entrará un nuevo aldeano.

RECOMPENSA:

- Recupera semilla de las verduras y leguminosas.
- Restablece el pueblo.
- Desbloquea nivel 4 "Canto verde 2"

PUZZLE 4: “(ANTO VERDE 2” (FRUTAS)

DESCRIPCIÓN:

El jugador deberá hacer que las frutas del tablero caigan a los embudos de abajo. Para que éstas caigan tendrá que destruir la chatarra para abrirse paso. La chatarra solo podrá ser destruida poniendo tres o más alimentos chatarra de la misma figura en una misma línea.

Al caer la fruta por los embudos pasará a la máquina de la derecha, bajará y curará a la persona. En total se deberá curar a 8 personas.

- Número de movimientos para el puzzle: 35

REFERENTE: “Candy crush “

SEMILLA:



FRUTAS



DULCE Y GRASAS MUTANTE

Después de resolver el puzzle se reemplazará la semilla mutante por la semilla de las frutas.

Después del remplazo de semilla se mostrará un paneo del pueblo ya restaurado.

Antes de cada puzzle aparecerá Vidur dando una breve explicación de cómo jugar el puzzle.

- Los alimentos se pueden reemplazar con el que este al lado al moverlo con el touch.
- La comida chatarra desaparece al formar trios vertical o lateralmente (0 los dos al mismo tiempo)
- Las frutas deben entrar a uno de los dos embudos y pasarán al tubo de la derecha.



Las frutas y las chatarras caen desde acá.

Las frutas que caigan por los embudos saldrán acá.

Cuando la fruta caiga el grogui se convertirá en aldeano y llegará un nuevo grogui.

OBJETOS ANIMADOS:

- Cuando la fruta llega al embudo, aparecerá en el cuadro de la máquina de la derecha y bajará hasta llegar al grogui. la cara cambiará a la de un aldeano normal y llegará otro grogui.

RECOMPENSA:

- - Recupera semilla de las frutas.
- - Restablece el pueblo.
- - Desbloquea nivel 5 “Los lagos”

PUZZLE 5: "LOS LAGOS" (CARNES Y HUEVOS)

DESCRIPCIÓN:

La misión es dejar pasar 10 huevos blancos por los embudos.

En la parte superior se ven 5 gallinas que están siendo atormentadas por las máquinas obligándolas a poner huevos dulces.

El jugador debe destruir las máquinas haciendo rebotar los huevos rayados. (Al golpear 3 veces una máquina, ésta se verá dañada levemente, al golpearla 6 veces se dañará por completo y dejará de atormentar a la gallina (éstas gallinas pondrán huevos blancos, su fabricación será más lenta)

Los huevos rojos son explosivos y se deben esquivar. si los tocan, la explosión bajará la barra de tiempo en 5%.

- Tiempo límite 5 min.

REFERENTE: "Arkanoid"

SEMILLA:



CARNES Y HUEVOS



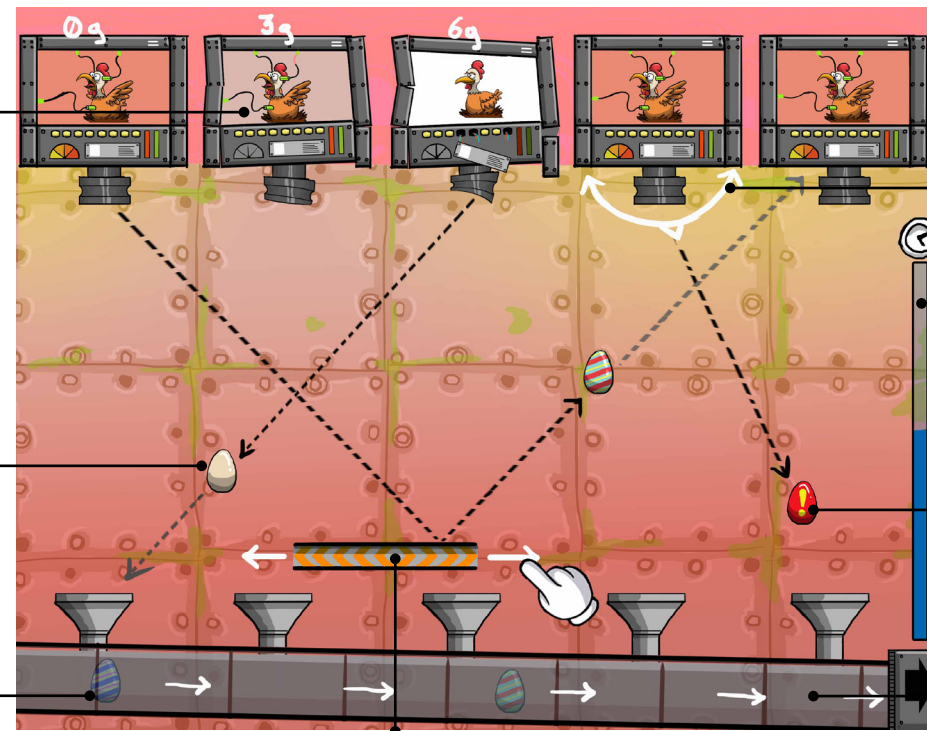
DULCE Y GRASAS MUTANTE

Después de resolver el puzzle se remplazará la semilla mutante por la semilla de la carne y huevos.

Después del remplazo de semilla se mostrará un paneo del pueblo ya restaurado.

- Cuando la máquina es golpeada 3 veces aumentará la producción de huevos explosivos.
- Los huevos blancos solo salen de las máquinas dañadas y su producción será más lenta.
- Huevos rayados: Pueden pasar por el canal pero no suman puntos

Antes de cada puzzle aparecerá Vidur dando una breve explicación de cómo jugar el puzzle.



La barra se mueve por touch a la derecha o izquierda.

Los huevos saldrán en direcciones aleatorias siempre apuntando a uno de los 5 embudos de abajo.

Barra de tiempo.

Huevo explosivo: Explotan al contacto con cualquier cosa.

Canal por donde bajan los huevos.

OBJETOS ANIMADOS:

- Cuando la máquina se daña las gallinas atormentadas se quedan quietas.
- Las máquinas después de 3 golpes, aparecen abolladuras y cambia el color de fondo a uno más claro.
- La máquina con el 6 golpe se daña y tiene muchas abolladuras, el color de fondo es blanco.

RECOMPENSA:

- Recupera la semilla de las frutas.
- Restablece el pueblo.
- Desbloquea nivel 6 "Valle mugidor"

GOLPES A MÁQUINAS:

- 0 golpes = Mayor producción de huevos rayados.
- 3 Golpes = Mayor producción de huevos explosivos.
- 6 Golpes = únicamente produce huevos blancos. (Producción lenta)

PUZZLE 6: "VALLE MUGIDOR" (LÁCTEOS)

DESCRIPCIÓN:

Intro: Comida chatarra pasa por la banda convirtiendo a las personas que están en la jaula de la derecha en grogui.

Acá encontramos unas bandas móviles que transportan comida. La comida chatarra tendrá que dirigirse hasta el tubo de la izquierda y la comida sana hasta el aldeano que están a la derecha. Para dirigir la comida hasta cualquiera de las dos partes el jugador activará o desactivará unas bisagras que dejarán pasar o harán que el alimento continúe su camino. Estas bisagras se activarán con el touch y cambiarán su estado en un lapso de 8 segundos (Abierto/cerrado y de cerrado/abierto)

En total son 10 personas que tendrán que darles comida sana para superar el puzzle.

- Tiempo límite 5 min

REFERENTE: "Purple place"

SEMILLA:



LÁCTEOS



DULCE Y
GRASAS
MUTANTE

Después de resolver el puzzle se remplazará la semilla mutante por la semilla de los lácteos.

Después del remplazo de semilla se mostrará un paneo del pueblo ya restaurado.

Antes de cada puzzle aparecerá Vidur dando una breve explicación de cómo jugar el puzzle.



OBJETOS ANIMADOS:

- El aldeano después de que come chatarra se convierte en grogui y entra un nuevo aldeano a la jaula.

RECOMPENSA:

- Recupera semilla de los lácteos.
- Restablece el pueblo.
- Desbloquea nivel 7 "Dulcaria".

PUZZLE 7: "DULCARIA" (GRASAS Y DULCES)

DESCRIPCIÓN:

Finalmente Valentina encuentra a sus padres y se enfrenta con Grendy. En éste puzzle se puede ver a Grendy arrojando comida chatarra a los aldeanos desde una plataforma convirtiéndolos en groguis, (Cuando se convierten en groguis salen por la puerta de groguis) detrás de Grendy están los dos padres de Valentina. La misión en este nivel es hacer que la comida que arroja Grendy le rebote a él mismo con ayuda de la plataforma móvil que podremos manejar.

Al regresarle 5 alimentos a Grendy éste se quitará el disfraz de gordo y comenzará a arrojar comida mucho más rápido, al regresarle 10 comidas chatarra él se convertirá en grogui, el madero sobre el que él está parado se quebrará y caerá a una jaula.

- Tiempo límite: 5 min.

REFERENTE: "Angry birds"

SEMILLA:



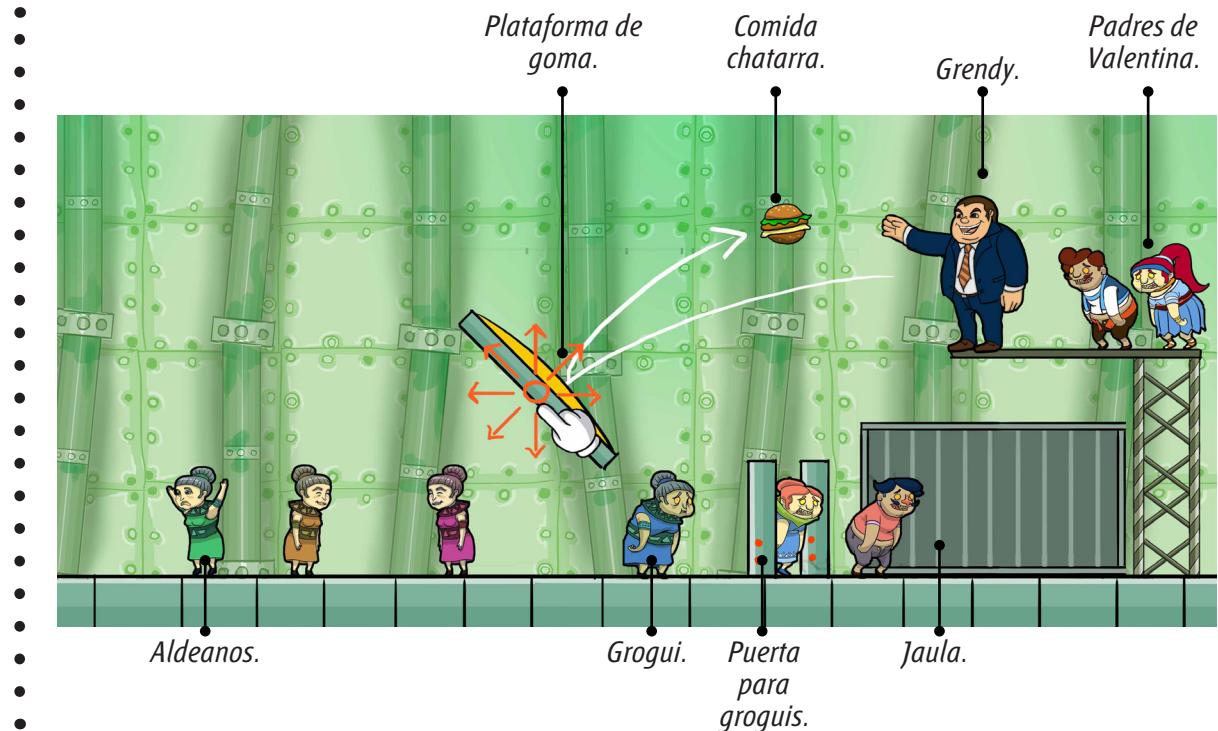
GRASAS Y
DULCES



DULCE Y GRASAS
MUTANTE

Después de resolver el puzzle se reemplazará la semilla mutante por la semilla de las grasas y dulces.

Después del remplazo de semilla se mostrará un paneo del pueblo ya restaurado.



OBJETOS ANIMADOS:

- Cuando los aldeanos se convierten en groguis salen caminando por el lado derecho.
- La tabla donde está parado Grendy se quiebra y él cae a la jaula.

RECOMPENSA:

- Recupera semilla de Los dulces y las grasas.
- Restablece el planeta.
- Destierra a Grendy.
- Fin del juego.



ASPECTOS TÉCNICOS

OPTIMIZACIÓN



HARDWARE:

El videojuego está pensado para que pueda ser utilizado en las tablets de los colegios públicos de Colombia, por lo que todos los recursos del videojuego deben ser optimizados de manera que pueda ser ejecutado de forma estable en dispositivos con los siguiente requisitos mínimos:

- Sistema Operativo Android 4.0
- Pantalla MultiTouch de 9 pulgadas
- Procesador de 1.6 Ghz
- 1Gb Ram
- 32 GB de almacenamiento
- 2 parlantes y micrófono incorporado

Nota: Para definir los requisitos mínimos se tomaron como base las tabletas Compumax Blue Tablet S9 y Aprix d97 que fueron las primeras tablets entregadas a los colegios públicos de Popayán en el año 2013. Se asume que las tabletas entregadas a los colegios en los años posteriores contarán con igual o mayor capacidad que las que se toman como referencia.

SOFTWARE DE DESARROLLO:

El videojuego se desarrollará utilizando el motor de videojuegos Unity 5 o superior. Para las animaciones de los personajes y demás objetos que lo requieran se recomienda utilizar el software Spriter o Spine.