

Resumen de la Novela

- Resumen, el libro de Platero y yo cuenta la historia de un niño y Platero que es su burro y mejor compañero. El libro está estructurado en 63 capítulos donde se cuentan todas las aventuras que viven estos dos personajes a lo largo de un año. Estas aventuras son reflexiones sobre la vida, enfermedad y la muerte. La historia está escrita con un estilo literario poético y se desarrolla en Moguer, la ciudad natal de Juan Ramón Jiménez.
- Personajes Principales, el autor Juan Ramón y su burro, Platero.
- El eje principal de la historia se va centrar en la búsqueda y reconciliación de su amado burro, su mejor compañero.
- ¿Cómo vamos a ajustar la idea a nuestro juego? Lo explicamos en las siguientes diapos, básicamente es como lo vamos a implementar.

Mecánicas y dinámicas

- Autoestima, barra de vida principal del personaje, su autoestima bajará dependiendo de si es señalado por algún vecino del pueblo o de si no logra encontrar pistas de platero al inspeccionar.
- Recogida de objetos, objetos que ayudan al personaje a recuperar la autoestima y para acceder a otros lugares.
- Platero, segundo personaje principal, se encontrará en alguna parte del nivel, en el pueblo, y el protagonista deberá encontrarlo para pasar de nivel. Es el único en quien confía el protagonista y al estar con él volverá su autoestima al máximo.

- Vista cenital centrada en el protagonista, será un videojuego con movimiento de 8 direcciones.
- Pistas de Platero, el jugador podrá inspeccionar su alrededor con una lupa y podrá encontrar huellas de platero que irán en dirección a él.
- Inventario, podrá encontrar objetos que le ayuden en la investigación, recopilar notas de rumores, imágenes, periódicos (o grabaciones de radio) y ciertas llaves para acceder a zonas más concretas.

Personaje principal

- ¿Quién es? El jugador va a encarnar al autor y protagonista de la historia, Juan Ramón Gimenez, es un hombre solitario conocido por los niños del pueblo como 'El loco' y es el dueño de Platero, su burro, que es el único en quien confía y con quien más amistad tiene. Para él todo el mundo es blanco y negro debido al drama y tragedia de su vida, exceptuando los objetos relacionados con Platero que serán coloridos.
- Habilidades, la principal es la habilidad de inspección, recoger objetos e interactuar con el mapa o personajes.
 - Uso de la radio para inmunizarse frente a las bajadas de autoestima por parte de sus vecinos y linterna para zonas de oscuridad, la radio es un objeto algo atemporal ya que no se comienza a comercializar hasta 5 años después del momento de la historia pero es un objeto que hemos decidido incluir debido a la importancia como mecánica de juego.
 - Inspección, puede buscar pistas que le acerquen a Platero, pero si usa esta habilidad y no encuentra nada, su autoestima bajará.
- Propósito, encontrar al único ser en el que confía, su fiel amigo y burro Platero, deberá esquivar a los vecinos del pueblo y su autoestima aumentará al encontrar objetos relacionados con él y llegar a Platero

avanzará de nivel.

Ambientación / Estilo del juego

- Juego de colores, blanco y negro debido a la depresión de la situación de la época, salvo aquello que esté relacionado con Platero ya que lo motiva y anima para seguir adelante.
- Entorno o lugar de acción, dependerá del nivel, basado en episodios de la novela, así como puede ser el pueblo o la granja.
- Gags, easter eggs como otros autores de su generación que le saluden, imágenes o noticias del periódico relacionadas con la época, etc.