**PROPUESTA DEL JUEGO**

* **Propuesta #1 Olga**

**Tema:** Bullying social

**Brainstorming**

Rechazo

Agresor

Víctima

Espectadores

Soledad

Baja autoestima

Pelea

Enojo

Sentimiento de culpa

Depresión

No encajar

Ser diferente

Inseguridad

Tristeza

Melancolía

Miedo

Venganza

Ataque

Ansiedad

**Experiencia esencial**

**Plantear el problema**

¿Cómo generar empatía entre el jugador y la victima del bullying?

**Historia**

Felipe, es un nuevo estudiante universitario que desde el principio empieza a sufrir el acoso constante por parte de Jonathan y su grupo. Felipe descubre la forma de enfrentarse a sus agresores y logra integrarse al grupo.

**Mecánica**

Tendrá dos niveles

En el primer nivel será hostigado por sus agresores

Será atacado con mensajes indirectas escritas en las paredes del salón de clase.

En el segundo nivel descubrirá sus poderes

Su arma de defensa serán sus gafas y audífonos

Las gafas tienen el poder de trasladarlo al siguiente nivel y desaparecer a sus acosadores

El jugador puede evadir los comentarios colocandose los audífonos

Al colocarse los audífonos gana 5 puntos

Al quitarse los audífonos pierde 3 puntos

Con su pasamontaña protegerá sus pensamientos para cuidar su autoestima

Su abrigo azul lo hará sentirse invisible ante los demás porque emanará un destello de luz

**Estética**

Escenario fúnebre de aulas de clases

Poca iluminación

Música de suspenso

Colores fríos

2D

**Tecnología**

Bocetos

Ilustraciones

Computadora

Unity

* **Propuesta #2 Ginger**

**Brainstorming**

Bosque

Espinas de las plantas

aves

troncos de árbol

aprender a volar

llegar al nido

2D

No hay vuelta atrás

música

El pajarito se llama Pin y solo puede saltar

Pin no puede nadar, si cae al agua se ahoga

El lugar en el que se pierde será un bosque, tal vez al pasar los niveles puede cambiar el escenario

Pin puede lastimarse también con espinas de las plantas

El nivel que logre en el juego puede verse medido también con estrellas de 1 a 3 estrellas (bronce, plata, oro) otra manera de ver el alcance del nivel será por puntos

La meta es llegar al nido donde se encuentra su mamá

**Experiencia esencial**

**Plantear el problema**

¿Cómo se puede representar la perseverancia para alcanzar una meta a través de un videojuego?

Un pajarito quiere llegar a su nido, pero el camino presenta dificultades, además no puede volar porque aún es muy pequeño, así que la manera de movilizarse es caminar o saltar.

**Historia**

Una vez un pajarito bebé y su mamá fueron a una práctica de vuelo, en el camino el bebé pajarito, llamado Pin, se quedó atrás y se perdió en el bosque, por lo cual, su meta es llegar al nido en donde se encuentra su mamá.

**Mecánic**a

Si choca con espinas muere y se reinicia el juego

Si cae al agua muere y se reinicia el juego

El pajarito se coma las oruguitas, por cada oruguita obtiene 1 punto.

Si logra completar 5 puntos se activa una estrella y pasa de nivel.

**Estética**

Música de fondo con ritmo movido, e instrumental, podría ser música electrónica

Los saltos que hace Pin tienen un sonido poco llamativo, pero lo suficiente como para saber que se ha realizado dicha acción

Cuando se coma una oruga, o cuando muera también se producirá un sonido El escenario es un bosque, pero no de mucho realce para que el jugador no confunda los verdaderos objetos del juego

**Propuesta #3 Jouberth**

**Brainstorming**

Espacio

Naves

2D

Carro

Medalla

Túnel

Puzzle

Exploración

Cristales

Minas

Asteroides (Obstáculos)

Naves enemigas

¿Transición de nave a carro?

**Idea primaria:**

Un shooter espacial en 2D, con vista aérea superior

**Combate:** En el espacio se encontrará con naves enemigas, también pasarán pequeños meteoros que puede dañar la nave del jugador para pasar de nivel debe encontrar y derrotar al jefe de nivel.

**Exploración:** Para encontrar al jefe de nivel la nave debe resolver un puzzle, ya sea buscando objetos para desbloquear la zona del boss, la nave puede convertirse en un carro de perforación si sobrevuela una superficie por ejemplo de un asteroide, ahora con el botón de disparo puede perforar a través y encontrar materiales para desbloquear mejoras (vida, tipo de disparo, velocidad, mejoras en perforación, etc) o los objetos mismo para resolver el puzzle.

**Notas de diseño:** ¿Puede que haya enemigos en la superficie, entonces habrá una forma de disparar en forma de carro?, seria mucha tensión para el jugador?