

Guion videojuego

F.U.C.&.H. (Faculty University, Career and Hungry).



24 de septiembre de 2024

Jorge cazarez cruz

210458

**Guion de la Historia del Videojuego:**

**Personajes:**

**1. El Foráneo:**

* **Historia:** Viene de una ciudad pequeña y está acostumbrado a hacer todo por su cuenta. Su mayor reto es adaptarse a la vida en la gran ciudad y administrar bien su dinero, ya que tiene que pagar renta y comida.
* **Habilidad especial:** Mayor capacidad para gestionar el dinero (descuentos en la cafetería y otras tiendas), pero pierde más horas de sueño al viajar largas distancias.
* **Diálogo:**
  + "Vivir solo no es tan fácil como pensaba... pero lo lograré."
  + "¿Dónde está mi cuaderno? Ah sí, en la casa de mi amigo, ¡que está a 40 minutos de aquí!"

**2. El Matadito:**

* **Historia:** Vive cerca de la universidad, lo que le da una ventaja sobre sus compañeros. Sin embargo, está constantemente distraído por compromisos familiares y amigos de la infancia.
* **Habilidad especial:** Regenera horas de sueño más rápido, ya que siempre puede ir a su casa a descansar, pero tiene más eventos sociales que pueden reducir su concentración.
* **Diálogo:**
  + "Mis amigos están en la puerta, pero tengo que estudiar... ¡Ay, qué dilema!"
  + "¿Clase a las 7 am? Sin problema, mi casa está a cinco minutos."

**3. La Despistada:**

* **Historia:** Siempre está en las nubes. Es amigable y sociable, pero a menudo se olvida de tareas importantes o fechas de exámenes. Es una mariposa social, pero su rendimiento académico sufre.
* **Habilidad especial:** Obtiene más puntos de interacción social (más amigos y eventos), pero tiende a perder horas de sueño y concentración al olvidar fechas importantes.
* **Diálogo:**
  + "¿Hoy es el examen? ¡No tenía idea!"
  + "¡Quiero aprender! Solo que... ¿de qué era la clase otra vez?"

**4. El Más Inteligente:**

* **Historia:** Es el genio de la clase, siempre tiene la respuesta correcta y está preparado para cualquier examen. Sin embargo, su baja energía social lo hace antisocial y se quema rápidamente.
* **Habilidad especial:** Puede completar las sopas de letras más rápido y con mayor precisión, pero tiene una barra de energía social más baja y sufre estrés rápidamente.
* **Diálogo:**
  + "No necesito estudiar tanto como los demás, pero necesito un descanso."
  + "¿Fiesta? No, gracias. Estoy resolviendo problemas más importantes."

**5. El Recto:**

* **Historia:** Es una figura cómica y algo intimidante que aparece al principio del semestre y en la ceremonia de graduación. Actúa como narrador ocasional y guía para los jugadores, ofreciendo comentarios sobre su desempeño y la vida universitaria.
* **Diálogo:**
  + "Bienvenidos a la Universidad F.U.C.&.H. Recuerden, aquí no solo se trata de aprobar, ¡se trata de sobrevivir!"
  + "¿Te graduaste? Bueno, aún puedes considerar hacer una maestría. O mejor aún, ¡disfruta de las vacaciones!"

Introducción:

El juego comienza con una cinemática que muestra a los personajes llegando a su primer día en la universidad. El rector, una figura autoritaria pero con un toque de humor, les da la bienvenida a la Universidad F.U.C.&.H., explicando que la vida universitaria no solo se trata de asistir a clases, sino de sobrevivir a las complejidades de la carrera, la vida social y la administración del tiempo. Cada estudiante comienza con recursos limitados: dinero, horas de sueño, interés vocacional y experiencia profesional. Estos recursos se agotarán o mejorarán según las decisiones y el desempeño del jugador.

Desarrollo de la Historia:

El juego sigue un semestre universitario típico dividido en varias fases (inicio del semestre, mitad del semestre, semana de exámenes y finales). A lo largo de este tiempo, los jugadores tendrán que enfrentarse a desafíos académicos (en forma de batallas de sopa de letras), gestionar su tiempo y recursos, y decidir si priorizan el descanso, el estudio o la vida social.

Durante las clases, el jugador tendrá que resolver acertijos relacionados con su carrera (Gastro, TI o Terapia). Si los jugadores lo hacen bien en las sopas de letras, ganan puntos de carrera, que les ayudarán a avanzar más fácilmente. Si fallan, podrían enfrentarse a consecuencias, como reprobar materias o perder recursos vitales como horas de sueño.

La narrativa está salpicada de interacciones entre los personajes y otros estudiantes, profesores e incluso la cafetería, que se convierte en un escenario central donde los estudiantes compran comida rápida para sobrevivir a las largas horas de estudio.

Final del Juego:

El final del juego llega con la ceremonia de graduación, en la que el rector vuelve a aparecer. Dependiendo del rendimiento del jugador en las materias, la gestión de recursos y la interacción con el entorno, habrá diferentes tipos de graduación:

Graduación Cum Laude: Si el jugador logra mantener todos sus recursos equilibrados y termina todas sus materias con buenas notas.

Graduación Estándar: Si el jugador pasa la mayoría de las materias, pero pierde algunos recursos en el proceso.

Graduación Aplazada: Si el jugador falla en demasiadas materias y tiene que repetir el semestre o la materia.