

# Apta

## Documento de diseño de videojuego

Versión 1.1 - 24 de octubre de 2019

Silvia Egido Díaz,  
Belén García Puente,  
Rebeca Herranz Gómez,  
María Cañas Encinas,  
Mercedes Herrero Fernández,  
Amparo Rubio Bellón  
amprubio@ucm.es

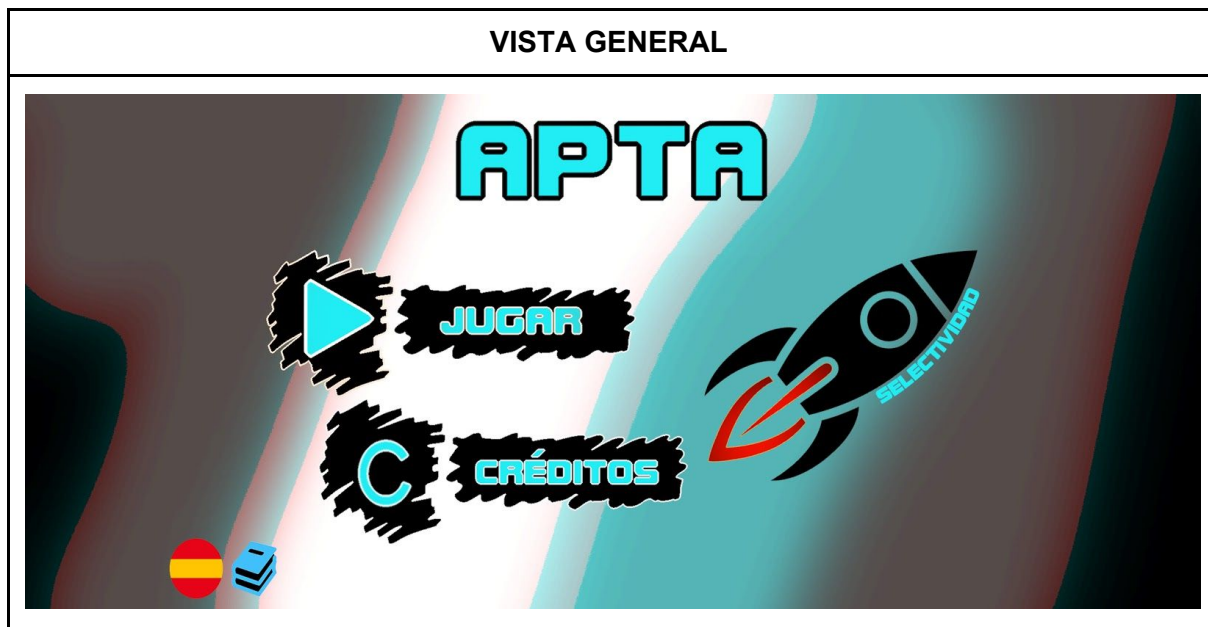
<b>Resumen</b> El juego cuenta la historia de Sandra, una chica que quiere estudiar ingeniería informática que tendrá que luchar contra los prejuicios de sus compañeros y profesores para lograrlo.	
<b>Géneros:</b> Novela gráfica	<b>Modos:</b> Historia
<b>Público objetivo:</b> Chicas de unos 11-12 años	<b>Plataformas:</b> PC
<b>Cantidades:</b> <i>Escenarios: 11</i> <i>Objetos 4</i> <i>Personajes:9</i>	

## Descripción

El juego nos pone en la situación de Sandra, una chica que tiene mucho interés en informática, algo que en chicas de su edad no suele ser común, de modo que el jugador tendrá que ayudar a Sandra a conseguir su objetivo pese a la perspectiva de sus compañeros y profesores.

## 1. Aspectos generales

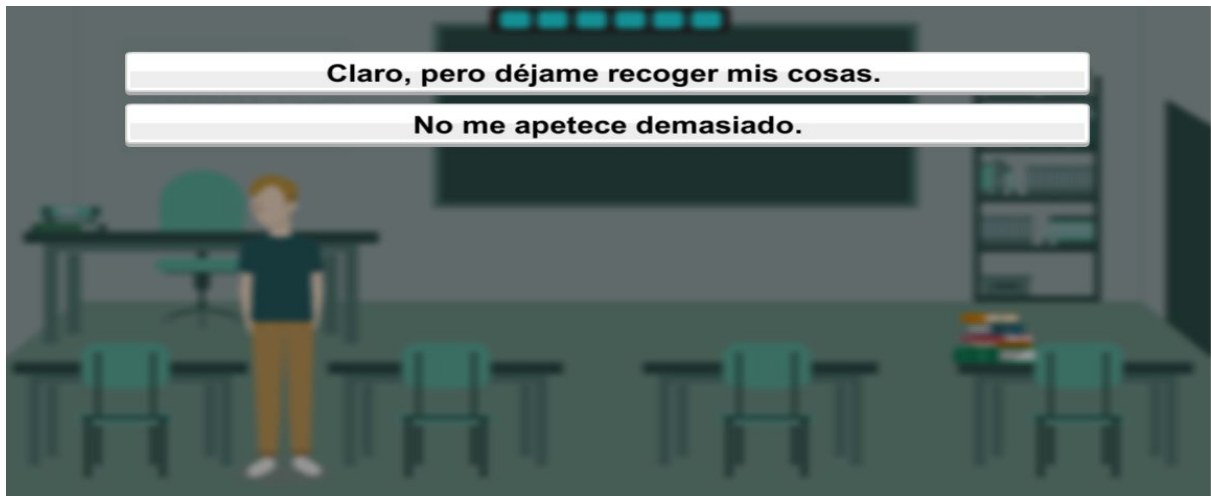
Este juego tiene el objetivo de enseñar a un público entre 11 y 12 años que las carreras o los estudios no tienen género. “Apta” utiliza un vocabulario sencillo, pero a la vez es variado y juvenil. La ambientación que quiere dar el diálogo es realista y busca poner al jugador en la situación del personaje principal. Se puede interactuar con diferentes personajes y elegir la manera de responderles.



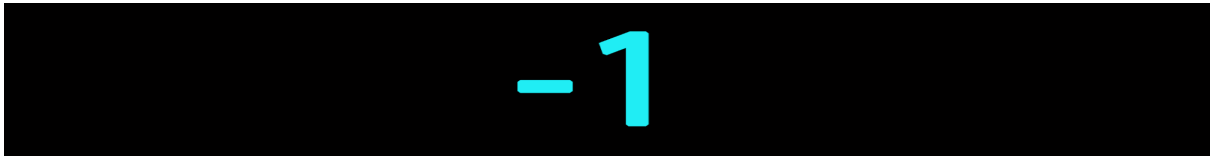
### 1.1. Relato breve y parcial de una partida típica

**Estos meses son muy importantes  
para ti porque tendrás que defender  
tu futuro y mantener tu ánimo alto  
para conseguir tus sueños ..**

Esta imagen es la primera del juego, introduciendo así al jugador en “Apta” para que sepa el objetivo y cómo se debe replantear sus acciones a la hora de jugar.



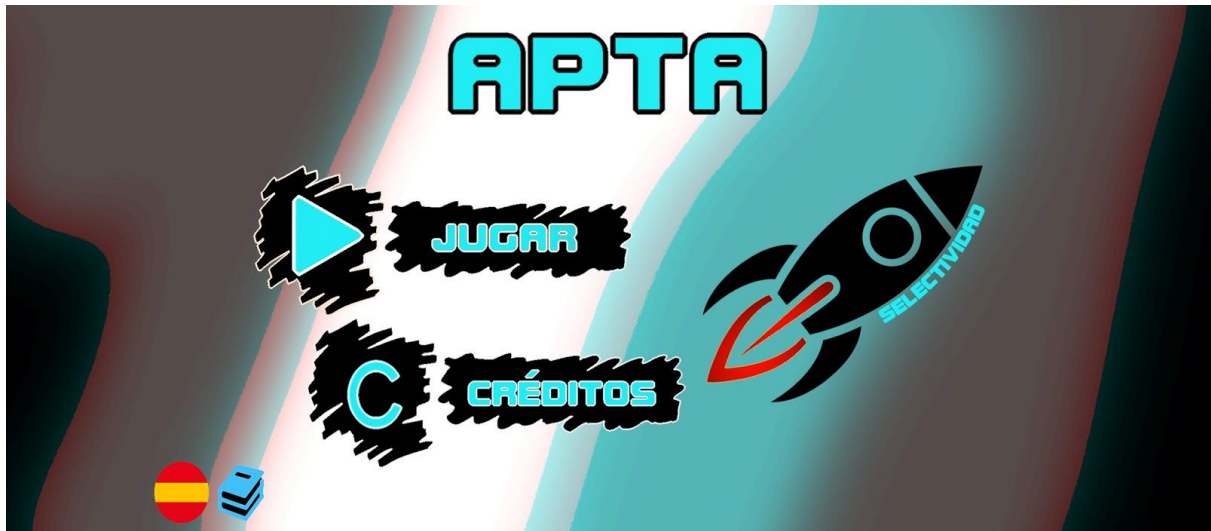
Durante el juego podemos decidir la respuesta que toma nuestro personaje. En algunos casos, esta respuesta afectará al ánimo de forma positiva o negativa. En el momento en que se vea afectado el ánimo se notificará por pantalla con un -1 o +1 como el de las imágenes.



También se encuentran bloqueadas algunas salidas para que se interactúe con objetos.

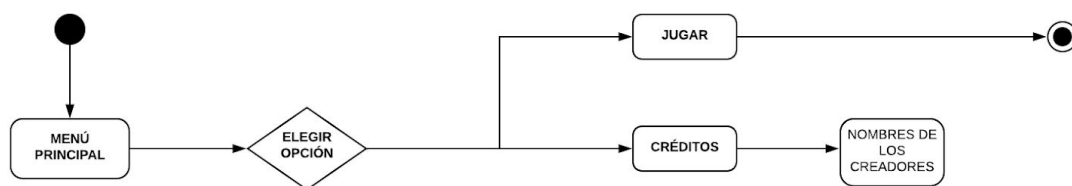


## 2. Menús y modos de juego



El juego dispone de un menú sencillo, en el que solo se puede comenzar una partida o acceder a los créditos.

Los emoticonos que hay en la esquina son información sobre el juego, ya que está en español y va sobre la educación.



Podemos acceder al menú principal desde la pantalla de créditos clicando en el icono de flechas.



## **2.1. Configuración**

No dispone de configuración.

## **2.2. Interfaz y control**

Los controles son todos con el ratón, de modo que así es más accesible para todo el mundo. Además, la interfaz del juego es bastante simple, consiste en cajas emergentes de diálogos (cambian de sitio dependiendo de quien habla) y se clickea para moverse o cambiar de diálogo.

# **3. Jugabilidad**

## **3.1. Mecánica**

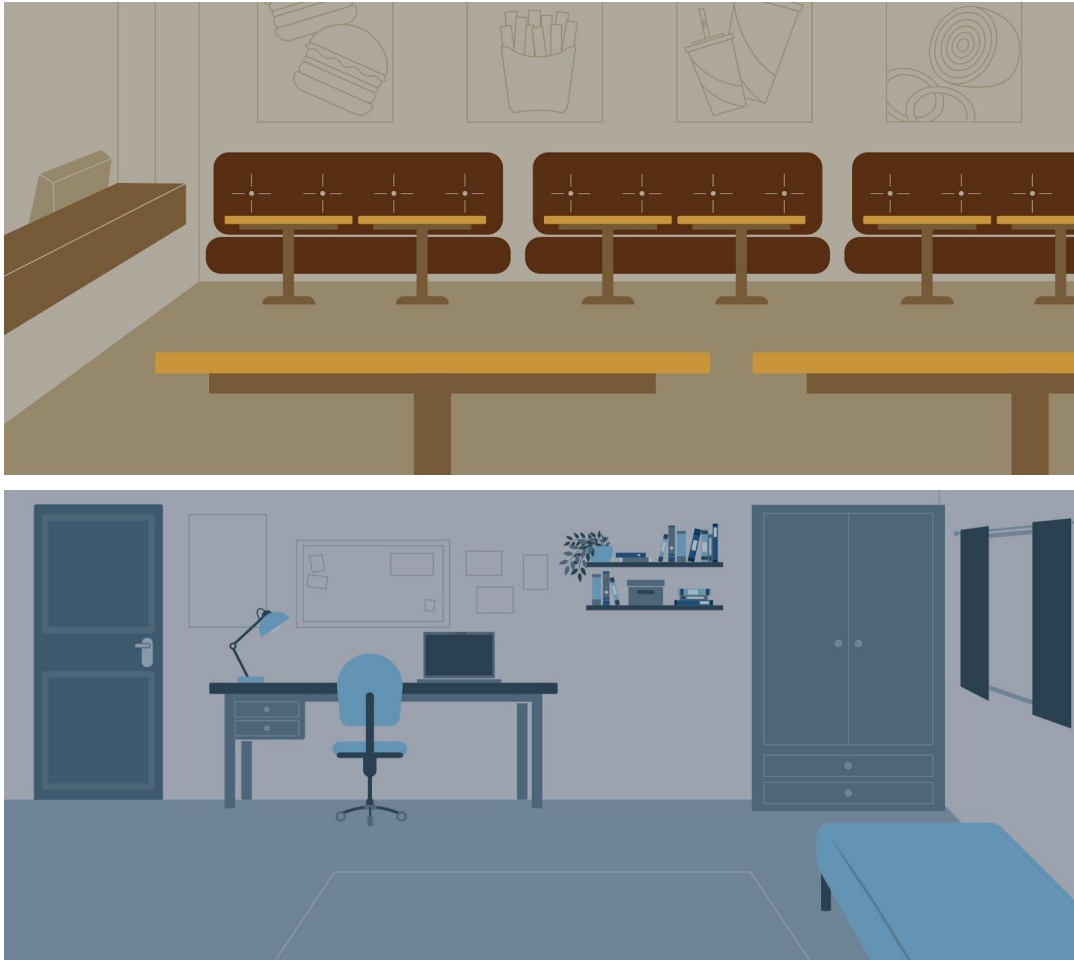
Puesto que el control es mediante un ratón las mecánicas son interactuar con los personajes o con objetos.

## **3.2. Dinámica**

En este juego no hay una forma explícita de perder, sin embargo el juego cuenta con dos finales, uno en el que Sandra logra su sueño, y otra en la que no lo consigue.

## **3.3. Estética**

Se sigue una estética minimalista, donde destacan más las formas en contraste con el fondo.



## 4. Contenido

### 4.1. Historia

Sandra es una alumna de segundo de bachillerato que está pensando en hacer ingeniería informática, pero tanto sus compañeros, el profesor y sus padres le hacen dudar con sus opiniones de lo que de verdad quiere estudiar. A medida que vaya hablando con más personajes su ánimo irá aumentando o bajando dependiendo de cómo responda a esas críticas.

### 4.2. Niveles

“Apto” no tiene niveles salvo por la prueba final, pero por lo demás es un juego conversacional en el que la dinámica es no desanimarse por los comentarios de otros personajes.

### 4.3. Personajes

- El personaje principal es Sandra, chica de 18 años que quiere dedicarse a la informática.
- El mejor amigo de Sandra se llama Dani y será un apoyo a lo largo del juego, aunque al principio no se muestre muy de acuerdo.



- Julia y Mario son compañeros de Sandra de clase.



- Compañeros de clase.



- Profesor y tutor de la clase de Sandra.



- Los padres de Sandra, que no se opondrán a ella para estudiar la carrera aunque la madre esté un poco desacuerdo.

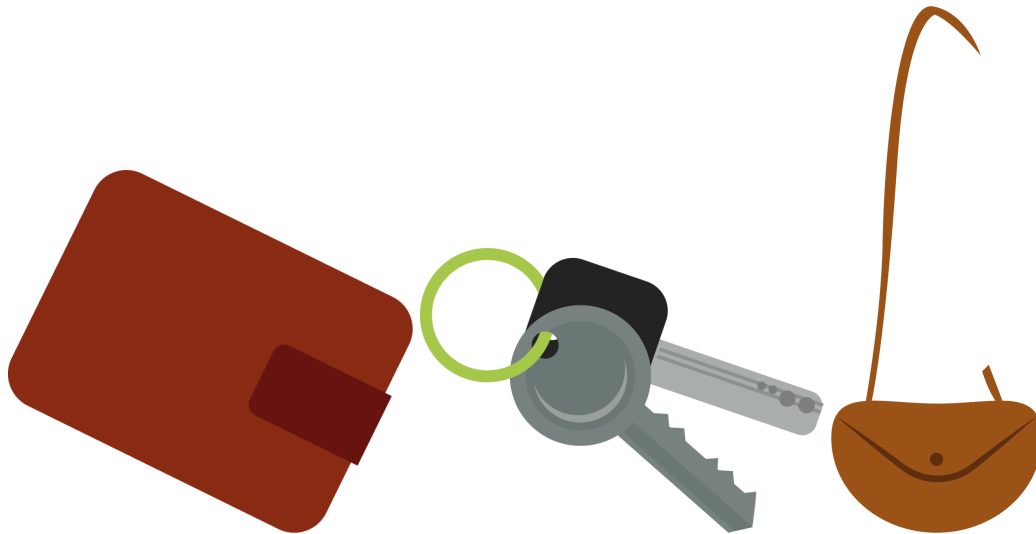


#### 4.4. Objetos

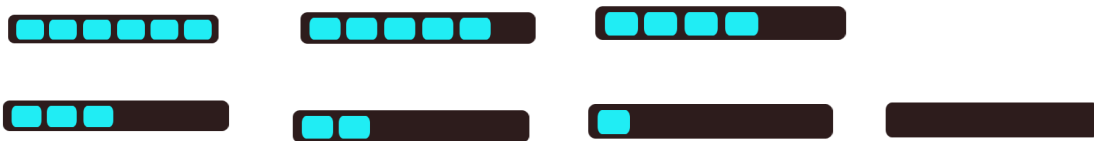


Estos libros los recoge Sandra al principio del juego cuando se va a ir de clase para quedar con sus amigos en el Burger. Es un objeto necesario para salir de la clase. Luego se los podrá dar a Julia ya que tiene problemas con las matemáticas.





Las llaves es un objeto necesario para salir de su habitación, la cartera se tiene que usar obligatoriamente el segundo día para salir de la habitación ya que Sandra debe dinero a Dani del Buger. El bolso es un objeto secundario.



Las barra de ánimo muestra el ánimo del personaje de Sandra en todo momento, pudiendo variar dependiendo de las respuestas que pongamos y dependiendo del ánimo que tenga el personaje al final del juego, se alcanzará un final y otro.

## 5. Referencias

Los recursos utilizados en el proyecto son los siguientes:

- uAdventure <https://github.com/e-ucm/uAdventure>
- Ilustraciones cedidas por Laura M Provencio.
- Música:
  - <https://www.youtube.com/watch?v=MyN0tavjXF8>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=aLsCyq-yvVg>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=HlKoKMirKyc>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=cADT2DGo7Gs>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=VN6uG1KmUa0>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=2QImkeJHrpQ>