**Proyecto:** Ósculo

**Integrantes del Proyecto:** Manuela Giraldo Rivas

Laura Alejandra Morales Lopez

Alejandro Villadiego Tuiran

**Fecha:** Agosto 25 de 2016

**Frase X:**

Promover en el usuario no abandonar la bondad e inspirar la esencia de la niñez aún en la etapa de la preadolescencia.

**Resumen Ejecutivo:**

Ósculo es un historia de aventura para los curiosos que deseen retomar la tranquilidad y magia de la vida que a medida que pasa el tiempo se va perdiendo, nos muestra a Elm un chico tan tranquilo como el agua que a pesar de lo complejo que puede ser su vida aún puede recordar lo mágica que puede llegar a ser la vida, nosotros como espectadores y compañeros viviremos su aventura en el reino del malvado Rey Postos, un mundo llamado Ósculo, lleno de varias criaturas mágicas y para salir de él, deberá cumplir el mandato del malvado Rey, entregarle el corazón de Delfos.

**Metas:**

* **Alegría:** Recuperar la vida de Ósculo y su pueblo.
* **Resentimiento:** El juego propone historias alternativas que ayudaran al desarrollo del final (que puede variar) ¿al atentar con la vida o actuar con ignorancia a que te podría llevar?
* **Admiración:** Ósculo contiene un montón de belleza a pesar de la destrucción, la esperanza no se expresa solo con acciones sino también con estructuras.
* **Determinación:** Completar un ruta en el juego requiere de cierto esfuerzo, la vida de Ósculo y todo lo que habita en ella está en tus manos, debes sentirte preparado para ello.

**Lo que no es:**

* **Simplista:** La idea de Ósculo no es solo entretener, sino también expresar y narrar una historia, quiere proponer una nueva forma de vivir (Nunca olvidando quién fuiste y quien serás para ti).
* **Un libro de normas obligatorias:** El jugador es libre de tomar sus decisiones al interactuar, si ha de aprender será por sus propias experiencias en la vida, que se traducen en las decisiones durante el juego.