

1. Título

1.1. Nombre del juego

Proyecto Correa

2. Descripción de juego

2.1. Concepto de juego

Proyecto Correa es un juego de concienciación social, que busca sensibilizar sobre el abandono de animales de compañía y el dilema moral que genera la normalización o banalización de estas prácticas.

El jugador vive la crónica de un perro en primera persona, en un mundo modelado en 3D y con movimiento libre. Por el contexto dado, el jugador pensará que en realidad está controlando a un niño (con el que es más fácil empatizar).

2.2. Género

Proyecto Correa es un juego de concienciación social.

Pertenece al macrogénero “Juegos de aventura”, puesto que se basa en el relato de una historia, y se desarrolla mediante mecánicas de exploración y desafíos.

Se enmarca dentro del subgénero “Aventuras gráficas en primera persona”.

2.3. Público objetivo

La audiencia principal del juego, y para lo que está creado, son familias que están comenzando un proceso de compra u adopción de un animal de compañía.

Aun así, consideramos que, siendo el abandono de animales un conflicto social que afecta a mucha más gente de la que está directamente implicada en la compra y/o adopción de animales; el juego puede tener un efecto de sensibilización en cualquier adulto que no conozca la problemática de primera mano.

2.4. Objetivo pedagógico

Proyecto Correa tiene dos objetivos principales:

- Desarrollar la empatía del jugador hacia los animales de compañía, así como su conexión emocional con ellos. A través de la humanización del relato y de muchos comportamientos animales, se busca que el jugador comprenda el padecimiento por el que pasan cientos de miles de animales cada año.
- Educar al jugador en la responsabilidad y el compromiso que supone la compra u adopción de un animal, y el deber de cuidarlo y respetarlo en cualquier situación, por desfavorable que sea.

2.5. Resumen del Flujo de Juego

El juego está dividido en 4 actos, siendo cada uno una estación del año.

- Acto I - Invierno: Acto introductorio. Se presenta el juego y sus mecánicas.
- Acto II - Primavera: El juego se complica. La trama es más dura.
- Acto III - Verano: Punto de inflexión. Climax de la trama.
- Acto IV - Otoño: Cambio de entorno. Pocas mecánicas disponibles.

El flujo de juego representa la degradación de las relaciones entre un perro y su familia, y de qué manera esta situación le va a afectar al animal, mientras la vida de sus dueños sigue su curso sin interferencias.

2.6. Sensación y apariencia del juego

El juego se desarrolla en varios escenarios en 3D, desde el privilegiado punto de vista del animal protagonista.

El movimiento, dentro de cada escenario, es libre.

Los distintos personajes son interactuables. Aunque desde el principio tendrán una apariencia “destacada” respecto al propio jugador, esta sensación se acentuará a medida que avance la historia, dotando a cada personaje de una actitud cada vez más inalcanzable y sublime desde el punto de vista del jugador.

La manipulación de las luces y el color a lo largo del juego irá acorde con la narrativa, favoreciendo las emociones que se pretende despertar en el jugador en cada momento de la historia.

La vista del jugador se verá algo parecido a la siguiente:



2.7. ¿Cómo aplicar el juego en un escenario pedagógico?

Proyecto Correa es un juego pensado para ser introducido durante el proceso de compra y/o adopción de un animal. En este escenario, es importante que la familia adoptante comprenda el compromiso y dedicación que supone adoptar, y maximizar su conexión emocional con el animal.

3. Mecánicas de juego

3.1. Gameplay

El gameplay es progresivo y está diseñado para que el jugador experimente un ciclo de interacción y afecto que se va deteriorando. Las mecánicas se dividen en las áreas de exploración, necesidades y narrativa.

Exploración Libre: Andy puede explorar libremente los entornos 3D (casa, parque, calle). En cada entorno, existen elementos interactuables y distintos puntos de interés que se desbloquean con el progreso de la historia. Esta mecánica fomenta la exploración y permite al jugador experimentar el entorno desde la perspectiva del perro.

Gestión de Necesidades: Andy tiene tres necesidades principales: *hambre*, *entretenimiento* y *paseo*. Estas se representan en la interfaz en forma de medidores que deben mantenerse en niveles óptimos para evitar consecuencias negativas (decaimiento de salud, tristeza o rechazo social). A medida que avanza el juego, cubrir estas necesidades se vuelve más difícil debido al progresivo abandono de la familia, lo que hace que la gestión de necesidades se convierta en un desafío más emocional y menos funcional.

Eventos Narrativos: El progreso de la historia se da a través de eventos en los que Andy interactúa con miembros de su familia y los objetos. Estos eventos incluyen paseos, momentos de juego, interacciones negativas o de desatención y encierros. Cada evento afecta los medidores y da pie a minijuegos o interacciones contextuales.

3.2. Mecánicas

Minijuegos de Necesidades Básicas: Cada necesidad principal tiene su propio minijuego asociado. A medida que la historia avanza, estos minijuegos se vuelven más complicados o más limitados, representando el creciente descuido de la familia hacia Andy.

- **Minijuego de Alimentación:** Este minijuego aparece cada vez que Andy siente hambre y entra en la cocina. Inicialmente, es fácil de completar, con acceso rápido a la comida. Sin embargo, en actos posteriores, el jugador deberá resolver una serie de pasos más difíciles para obtener comida como buscar entre la basura, mendigar, o incluso quedarse sin completar la comida.

- **Minijuego de Entretenimiento:** Andy puede entretenerse jugando con el balón, siguiendo a Alex, o jugando en el parque. Al principio, el minijuego es sencillo y lleno de opciones. En los actos más avanzados, el minijuego se vuelve frustrante o poco interactivo, simbolizando la soledad y el aburrimiento del protagonista.
- **Minijuego de Paseo:** Cada vez que Andy sale a pasear, el jugador debe recoger elementos de interés como flores, piedras o palos por ejemplo sin que su familia le pille. Al principio el minijuego es muy sencillo, pero en el final se vuelve muy difícil debido a la desorientación y el cansancio, lo que simboliza el abandono y la situación de Andy abandonado en la calle.

Interacciones: Los personajes con los que Andy interactúa tienen diferentes respuestas según el acto. Al principio, las interacciones son cálidas, pero a medida que avanza el juego, las reacciones se vuelven frías y negativas. Andy experimenta como su familia y el resto de su entorno poco a poco empieza a rechazarlo y a pasar de él afectando sus niveles de satisfacción y salud.

Encierro en el cuarto: En el cuarto acto, Andy es confinado en el cuarto durante una fiesta. El jugador experimenta la desesperación del encierro con una restricción de movimientos y opciones de interacción muy limitadas pudiendo limitarse simplemente a ver cómo pasa el tiempo. Este momento aumenta la empatía del jugador con el protagonista ya que al mostrar la angustia del protagonista el jugador se pone en su lugar.

Abrir puertas: Cuando el jugador se acerque a una pequeña distancia de una puerta, podrá interactuar con ella para así poder abrirla o cerrarla a su antojo.

Rutas NPCs: Cada NPC del juego tendrá una ruta predefinida que se adaptará al tipo de movimiento que deberá realizar dependiendo del punto de la historia en el que nos encontremos.

4. Mundo

4.1. Narrativa

La historia trata de cómo una familia empieza a criar a un cachorro desde muy pequeño, al principio todo va perfecto y le dan mucho cariño, pero a medida que avanza el año (de invierno a invierno) la familia va perdiendo el interés por ti hasta que deciden abandonarte justo un año después de comprarte.

4.2. Escenarios

La historia nos muestra 3 escenarios en los que se va desarrollando la historia:

- **CASA:** Es el hogar donde se cría al jugador, hace vida y pasa la mayoría del tiempo, la casa tiene un jardín, cocina, salón, baño, dormitorios y los lugares más importantes van a ser la cocina donde se come, el jardín para entretenerse y por último el dormitorio en el que es encerrado en el cuarto acto.

- **CALLE:** cuando el jugador pasea con su familia, camina por la calle mientras encuentra objetos de interés, la calle constará de la acera por la que pasean los peatones y la calle por la que circulan los coches, a los laterales tendrán viviendas, y el escenario se alargará hacia el final de la pantalla.
- **PARQUE:** será la ubicación que menos se muestre, pero aparece cuando el jugador se dispone a jugar con su hermano cuando su familia todavía se preocupa por él y están atentos de que se encuentre en un buen estado de ánimo, el parque es una ubicación clásica con columpios y lugar para que los niños se diviertan.

4.3. Personajes

ANDY: Es el protagonista de la historia, se nos muestra la evolución del afecto que recibe por su familia, siendo muy grande el amor y cariño que recibe por sus seres queridos al principio del juego y según avanza el juego se muestra como se deteriora la atención hacia él hasta el punto de acabar siendo abandonado en la calle.

ALEX: Es el hermano mayor del protagonista y juega con él desde el principio, en el punto intermedio de la historia, cuando la familia empieza a dejar de lado a Andy, Alex sigue ofreciéndole su apoyo y le ayuda hasta la parte final en la que en la fiesta con sus amigos se muestra como también ha perdido el interés en su hermano.

PADRE y MADRE: Al principio del juego se preocupan y muestran afecto por Andy pero según avanza la historia son los primeros en empezar a pasar del protagonista dejándolo de lado. Al final también son los culpables y quienes deciden expulsar de la casa a Andy.

5. Niveles

Acto I - INVIERNO

Durante este acto se introducirá al jugador en el juego **presentando a su familia**.

Cronológicamente nos encontramos en la **mañana de navidad** y el jugador está abriendo los regalos junto a su hermano Alex.

Tras esto se transicionará a un **minijuego** en el que se abren los regalos (El jugador **perderá** sin poder hacer nada al respecto). Tras no poder abrir los regalos, la familia los abre por nosotros. Recibimos un balón de fútbol como regalo y el jugador empieza a **jugar** con el balón (otro **minijuego**), por lo que el **medidor de entretenimiento** aumenta.

Tras esto al jugador le entra **hambre** y seguimos a nuestro hermano hasta la cocina, de esta forma se nos introduce la **mecánica de alimentarnos (minijuego)** y así aumentar el **medidor de hambre**. Con esto nos vamos a dormir, con el jugador teniendo unas **expectativas altas** de como va a ser su vida cerrando con un fundido a negro para dar comienzo al siguiente acto.

Acto II - PRIMAVERA

Empezamos con un **paseo** por un **parque** teniendo a nuestro hermano al lado, lo que nos introduce al último **minijuego** de los tres: **encontrar objetos de interés** mientras paseamos, así añadimos el **medidor de paseo**, después de esto, en el parque se realizará otro **minijuego** del tipo de **entretenimiento** para posteriormente volver a la casa.

Ya en el hogar del jugador este se encuentra **hambriento** debido a lo que ha hecho durante todo el día, por lo que cena con otro **minijuego** y tras esto se vuelve a la **cama** en un gran momento de su vida estando muy feliz.

Acto III - VERANO

Durante el tercer acto será el cumpleaños de Alex, el cuál nos encierra en el baño para que no le molestemos a él y a sus amigos. Este es el climax de la trama, ya que el jugador se queda sin poder hacer nada durante un largo periodo de tiempo, sintiendo en sus propias carnes el aburrimiento que puede sentir un animal encerrado en un cuarto.

Acto IV - OTOÑO

Llega el **otoño** y escuchamos como nuestros padres están teniendo una **conversación** sobre lo mucho que **molestamos**. Y unos días después nos **echan de casa** mientras dormimos, por lo que nos levantamos en un lugar que **no conocemos** y nos sentimos perdidos y desubicados.

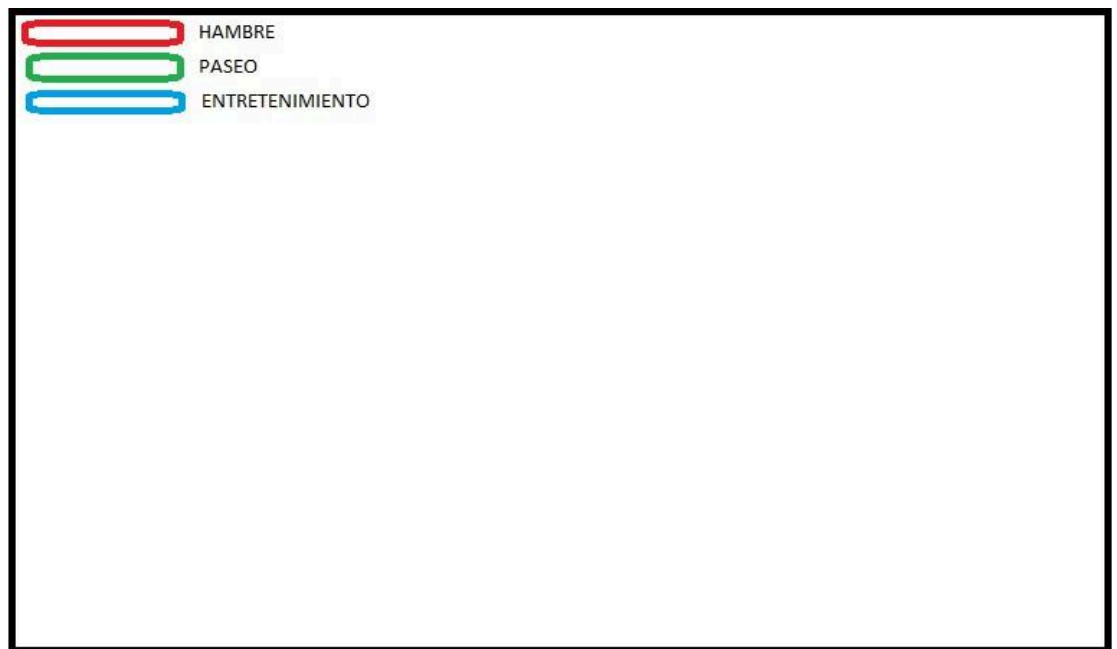
Por último, se nos muestra cómo **dormimos** un día y la cámara se eleva hacia arriba y con una vista nadir sobre el perro, en este punto el protagonista fallece y finaliza el juego.

6. Interfaz

6.1. Sistema visual

Primera persona, en pantalla se muestran los medidores de **hambre**, **paseo** y **entretenimiento**

6.1.1. MOCK-UP DEL HUD (no tiene mucho más)



6.2. Sistema de control

Control libre clásico con teclado y ratón

- WASD para moverte
- Ratón para la cámara
- ESC para pausar
 - Se mostrará un pequeño menú para acceder a los ajustes o salir del juego
- Interactuar con Click Izq

6.3. Audio

Música: Tendremos una pista de fondo sonando dependiendo la situación en la que se encuentre la partida, en las primeras fases del juego la música será más alegre y

feliz representando la situación que vive el jugador tornándose más triste y lúgubre en las fases finales del juego.

Efectos de sonido: Se añadirán efectos de sonido a acciones que ocurran durante el transcurso de la partida para que ganen impacto y realismo, como pueden ser los momentos de comida, las puertas, pisadas y si el tiempo lo permite se podrían intentar grabar las líneas de diálogo (nice to have).