



Despiojados

Documento de diseño de videojuego



Resumen:

Debemos conseguir no ser contagiados de los piojos de nuestros compañeros de clase para poder asistir a una excursión escolar.

Géneros: Novela gráfica, clicker

Cantidades:

Escenarios -> 12

Personajes -> 5

Público objetivo:

7-13 años

Descripción

Despiojados busca el concienciar a los más jóvenes de la facilidad de contagiarse de piojos, los problemas que ello acarrea y con estos dos pasos aprendidos intentar frenar posibles epidemias de piojos en los colegios donde sea jugado.

Referencias

- <https://github.com/e-ucm/uAdventure/releases>
- https://www.freepik.es/vector-gratis/bano-interior-habitacion-muebles-banera-estantes-espejo-grifo-cortina_2669638.htm
- <https://www.freepng.es/png-1iex67/>
- <https://sp.depositphotos.com/stock-photos/polaroid.html>
- https://www.freepik.com/free-vector/large-amusement-park-scene-background_4804925.htm
- <https://www.pngfans.com/middle-cb17a805d65a3b6e-shampoo.html>

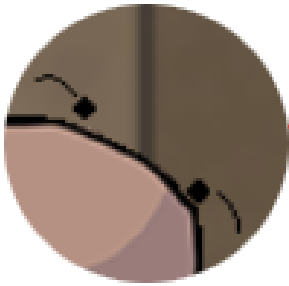




1. Aspectos generales

En la mayor parte del juego será una novela gráfica con una opción de movimientos por nodos ya definidos, por los que el jugador investigará los distintos escenarios, en este modo podremos también conversar con los distintos npc que hay en el juego. Además, en cierta parte específica del juego podremos entrar en un minijuego clicker en el limpiaremos el cabello de nuestro protagonista.

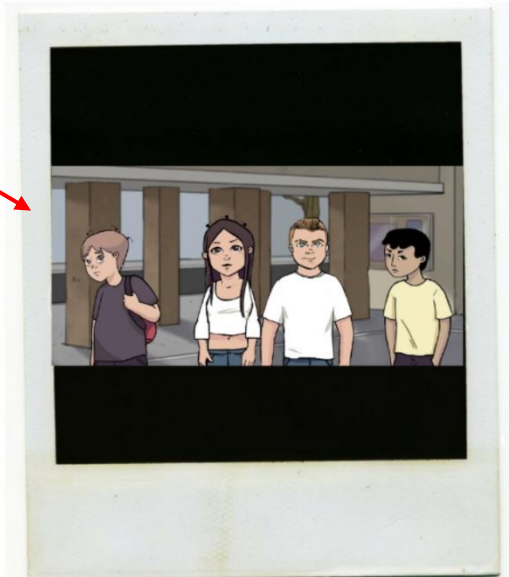
Vista general



Podemos observar como según si el npc posee o no piojos se verá gráficamente, permitiendo al jugador saber con quien tener cuidado



Varias de nuestras decisiones tendrán una consecuencia real en el videojuego



En el minijuego iremos clicando los distintos piojos en una cuenta atrás donde deberemos eliminar la mayor cantidad posible de los mismos





2. Menús y modos de juego



Conversación

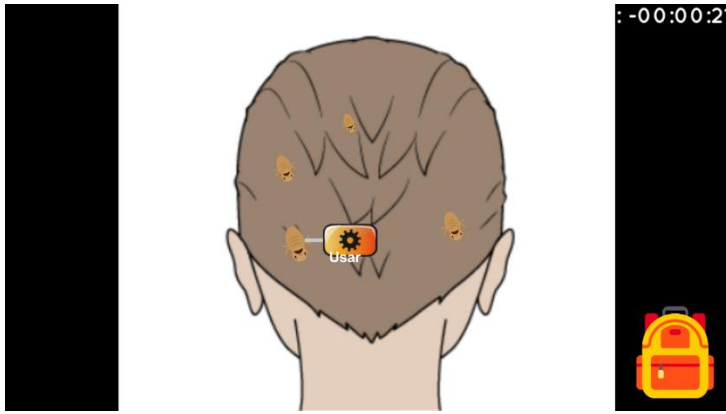


Decisiones



Explorar





Minijuego sobre lavarse el pelo

3. Jugabilidad

3.1. Dinámica

Deberás evitar contagiarte de piojos(perder) para poder ir al parque de atracciones (ganar).

3.2. Estética

Cartoon, 2D.

4. Contenido

4.1. Historia

Alex, nuestro protagonista desea ir al parque de atracciones que ofrece su escuela como excursión, pero se presenta una epidemia de piojos en su colegio. Por lo que Alex debe evitar a toda costa el ser contagiado, eligiendo con quien jugar y con quien no y lavándose muy bien en casa. Al final según los movimientos de Alex esté irá al parque de atracciones o pillará piojos y por lo tanto tendrá que suspender sus planes.





4.2. Escenas



Escena 1: Transcurre en el patio. Se representan varios personajes (compañeros de clase del protagonista). Se menciona por primera vez la presencia de los piojos en su colegio



Escena 2: Pasillo. Nada más llegar a la escena nos encontramos con el profesor, quien explica que hay algo que debe contaros y te insta a entrar en clase



Escena 3: Clase. El profesor explica que hay un brote de piojos y ha avisado a nuestros padres, que tomarán medidas en casa. Nos pide que tengamos cuidado en el recreo y nos recuerda que si cogemos piojos no podremos ir a la excursión de la semana que viene.





Escena 4: Patio. Debemos elegir con quien jugar evitando el contagiarnos de piojos



Escena 5: Casa. Debemos lavarnos la cabeza, minijuego donde eliminamos nuestros posibles piojos.



Escena final Buena: Vas al parque



Escena final Mala: Coges piojos





Alex (Protagonista)



José (niño con piojos)



Clara (niña con piojos)



Guille (niño sin piojos)



Julia (niña sin piojos)



Profesor

