

CUIDANDO A MI TIRAGÓN

Manual de usuario



1. Tu Thragon



Nuestro personaje es un *Thragon*, una especie de dragón de la isla de Dreicos, debido a que se destruyó su mundo, se trasladaron a la tierra y están aprendiendo a convivir con los humanos y más específicamente con los niños, con los que tienen un vínculo muy especial.

Enseñale a tu Thragon como vivimos las personas, pero ten mucho cuidado, a los Thragon les encanta la comida y más la de la tierra, así que debes medir lo que come y hacer que realice actividades, claro como las que tu realices en tu vida diaria.

Conforme avances en el juego y los retos podrás personalizar a tu Thragon, su vestuario e incluso su habitat, es más con el tiempo tu Thragon podría ser muy parecido a ti, diviértete con él.

2. Configuración



Lo primero que debes hacer es configurar a tu Thragon.



Hay que poner tu nombre (para que te identifiques con él), tu edad, sexo, tu estatura e incluso tu mismo peso.

3. Esenario



3.1. Transcurrir del tiempo del juego.

En la parte superior izquierda existen unas esferas que muestran el transcurrir del día con las comidas que debemos realizar cada día, (*Desayuno, Lunch, Comida, Snack y Cena*) y entre cada comida existe un espacio de tiempo para actividades que podrá realizar tu Thragon.

El objetivo es incluir actividades que comúnmente hace un niño, como: jugar pelota, ayudar en casa, jugar videojuegos, escalar, etc. Para efectos de este demo se implementó la actividad de correr. (*Algunas de estas actividades se realizan en la casa y otras en las islas de Dreicos*).

3.2 Calorías consumidas.

En la parte inferior derecha están un par de esferas, una indica la cantidad de calorías consumidas por el Thragon y la otra las gastadas por las diferentes actividades.

4. Movimiento



4.1. Conocer el mundo de tu Thagon.

Para desplazar a tu Thragón por la escena basta con tocar una parte de la pantalla cercana a tu Thragon en la dirección que quieras que se mueva.



4.2. La casa de tu Thagon.

En la escena existe una casa que es donde se concentran la mayoría de las actividades de tu Thragón (*comer y actividades físicas*) se activan al acercar tu Thragon a la puerta de su casa.

5. ¡A comer!



5.1. Mide lo que come tu Thragon.

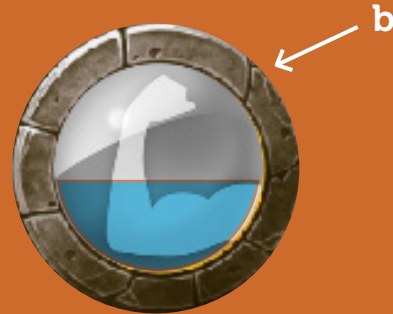
Tu Thragon está sentado en la mesa esperando que le des su alimento, por lo que tendrás que hacer lo siguiente:

- a. Selecciona el alimento más adecuado (*para la hora del día*), existe alimentos de bajo y alto contenido de calorías.
- b. Al seleccionar un alimento se muestran sus propiedades según el plato del buen comer y las calorías que aporta.
- c. Dale de comer y se repite el ciclo (*Si así lo deseas*).
- d. Al salir de esta escena se regresa a la principal y el indicador de calorías habrá subido.

6. ¡A correr!



Indicador de calorías
actualizado



6.1. Pon en forma a tu Thraxon.

Esta es una actividad de varias que se tienen planeadas incluir en el juego, el objetivo es mostrar que es fácil activarse y los beneficios se ven reflejados en tu Thraxon (*Subirá o bajará de peso*)

En esta actividad podrás realizar lo siguiente:

a. Al dar *click* en el ícono de correr (*apretar constantemente*), tu Thraxon realizará la actividad durante un tiempo. En la versión final podrías interactuar (*corriendo tu mismo*) con tu Thraxon para realizar la actividad con éxito.

b. Al terminar la actividad entrega un resumen de las calorías consumidas.

7. El descanso



7.1. Al final del día, después de la cena tu Tragón se ira a dormir, el podrá ver en sus sueños algunos consejos para mejorar su alimentación y su estilo de vida. (*Tu también podrías tomarlos en cuenta*).



7.2. Después de 3 días de actividad (*en esta versión demo*), para la versión final manejaremos ciclos de 7 días (*una semana*) se mostrará un resumen con: el peso obtenido, peso ideal y calorías recomendadas para llevar a tu Thragon a su peso ideal.

Esto sucede en la isla donde esta el árbol, este personaje será como un médico o nutriólogo. En la versión final del juego hará recomendaciones y te asignará retos.



NOTAS:

1. La lista de alimentos es muy limitada para efectos del demo, pero se extenderá para abarcar los alimentos que comúnmente comen los niños mexicanos.
2. Se tienen planeado diseñar 10 personajes diferentes con su versión femenina. Y 5 escenarios diferentes.
3. Crear escenarios interactivos donde los jugadores podrán extender su diversión. Ejemplo de ellos sería: Espantar murciélagos, incendiar matorrales, echarse un clavado en la lava, etc.
4. Aumento y disminución de talla del personaje. En la versión final además de indicar el peso del Thragon se va a notar en el personaje haciéndolo más delgado o gordito según el caso.
5. Vestuario del personaje, se integrará un guardarropa en la casa donde el thragon podrá elegir algún estilo de ropa en particular, así como accesorios.