

Punto de encuentro

Documento de diseño de videojuego

Creative Commons Attribution, Non-comercial, share alike

Desarrollado por:

Pablo Rodríguez-Bobada García-Muñoz prodra02@ucm.es

Andrés de la Cuesta López ancues02@ucm.es

Daniel González Cerdeiras daniel20@ucm.es

Resumen	
Géneros: Aventura gráfica	Modos: Un jugador
Público objetivo: 16 - 22 años	Plataformas: PC

Descripción

La idea es concienciar a los jóvenes de que apostar, en este caso en el ámbito deportivo aunque se pueda extrapolar, realmente puede crear una adicción y dependencia que aparte de causar una pérdida económica, crea una percepción esperpéntica de lo que es el ocio. Además, normalmente conlleva un deterioro o incluso pérdida completa de las relaciones personales debido a la obsesión que puede causar, que hace que la persona las descuide. Aunque haya veces que se gane dinero, es fácil engancharse a las apuestas una vez entras y difícil salir.

Para lograr transmitir este mensaje, se ha producido una corta aventura gráfica narrativa en la que se vive una pequeña historia con ciertos saltos temporales en la que el jugador puede decidir en varias ocasiones apostar o no, y así poder ver, en un caso hipotético pero factible, las posibles consecuencias que puede acarrear.

Tabla de contenidos

1. [Aspectos generales](#)
2. [Historia](#)
3. [Menús y modos de juego](#)
4. [Mecánicas](#)
5. [Interfaz y Control](#)
6. [Dinámicas](#)
7. [Escenarios](#)

8. [Personajes](#)
9. [Fuentes de las imágenes](#)

1. Aspectos generales

El juego trata de concienciar a sus jugadores de los problemas que pueden acarrear las adicciones a las apuestas, concretamente en apuestas deportivas. Es una aventura conversacional en donde el personaje manejado por el jugador, Alex (género ambiguo) elige o no apostar en varias ocasiones, y dependiendo de sus decisiones puede introducirse poco a poco al mundo de las apuestas hasta perder tanto “dinero” como relaciones, o si se mantiene al margen, ver a algunos de sus amigos seguir dicho camino en su lugar. Esto se representa con una barra de recursos que actúa de eufemismo del mismo, y de la “felicidad”. En ambos casos, el mensaje es el mismo, pero se le da la libertad al jugador de escoger, y por lo cual es más inmersivo y menos probable que pierda el interés de aquellos con una ideología hacia el tema fuertemente establecida.

Al recorrer la historia, aunque el argumento se divide en dos ramas, por así decirlo (apostar y no apostar), de forma recurrente se reencuentran en eventos comunes en la trama, independientemente de las decisiones que se tomen. Eso sí, las acciones del jugador tienen consecuencias a corto plazo, con diálogos y acciones específicas, pero también a largo plazo, ya que se lleva la cuenta de cuántas veces ha apostado, y en base a esto hay dos finales distintos (uno “bueno” y otro “malo”).

También se incluyen dos aspectos adicionales, uno es un minijuego consistente en rellenar una quiniela, simplificado todo lo posible para que se parezca lo menos posible a una real aún manteniendo la idea, y un móvil, el cual dependiendo del camino que tome el jugador, sirve para asentar más todavía la idea de las apuestas con una aplicación de estadísticas, o para profundizar en sus relaciones, conociendo mejor, en concreto, a su mejor amiga/interés romántico (ambiguo).

Duración en torno a 30 - 40 minutos máximo para que se pueda integrar a una charla educativa como ejercicio de refuerzo. La edad objetivo es gente por lo general joven, entre 16 y 22 años. Esto se debe a una serie de motivos: el tema a tratar, las apuestas, ya que no queremos meter la idea de participar en este tipo de actividades a menores de una cierta edad, y el lenguaje e hilo argumental, ya que se basa en ser joven, quedar con los amigos y no tener tantas responsabilidades.

Los recursos visuales son fotos y recortes de escenarios y personas reales adaptados a las necesidades que hemos tenido a la hora de presentar la historia. El argumento y pequeños detalles narrativos se modificaron siguiendo el consejo de [Madrid Salud](#), para mejor concienciar de los problemas a tratar presentando la menor cantidad de posibles problemas distintos. Por ejemplo, no representar el consumo de alcohol para no incitarlo, etc.

2. Historia

El jugador se pone en los pies de Alex , una persona joven (de género indefinido) de 18 años que lleva viviendo en la misma ciudad desde que nació (el lugar no se especifica para no centrar la acción en un lugar que el jugador puede no conocer, es una ciudad española cualquiera). El juego empieza en el punto de encuentro habitual de tu grupo de amigos (una plaza, una calle...). Te encuentras en medio de una conversación a la que no le estabas prestando realmente mucha atención. A través de esta conversación, se introduce de forma activa a los personajes, tus amigos, sus personalidades (ver [Personajes](#)) y el tema de los deportes y el interés del grupo en estos. Tras hablar un rato y conocerlos un poco, uno de ellos, Jorge y David, proponen hacer lo que habían hecho el otro día, y os invitan pero sin llegar a decir exactamente qué es lo que vais a hacer. El resto del grupo va a ciegas, y se encuentran con un local de apuestas deportivas. Las conversaciones continúan, toman algo y los dos amigos que tuvieron la idea de ir deciden apostar, Jorge le ofrece a Alex su quiniela para que la rellene por él a ver si aciertas, y David a Sofía, una de las amigas del grupo.

Si el jugador apuesta, las entregan y tras algo más de conversación se acaba la escena. Por la noche, a Alex le llega un mensaje en su habitación de Jorge, diciendo que tenía razón y que ha ganado dinero gracias a él/ella, y recomienda descargar una aplicación de estadísticas deportivas para que la próxima vez apueste informado/a. Si no apuesta, vuelve a la mesa y habla con Javi y con Antía, conociéndolos algo mejor y profundizando su relación. Por la noche, en su habitación, le llegan un par de mensajes de Antía a Alex, y después de esto se acaba el día.

Una semana después, los eventos básicamente se repiten, volviendo a proponer ir a la casa de apuestas. A tu amiga Antía no le hace mucha gracia, pero por presión social acaba yendo, y a el otro amigo, Javi, le da igual. Alex puede apostar o no, pero Sofía siempre lo hace, dado que le ha pillado el gusto. Sigue la noche como tal, tomando algo, pero Antía está cada vez más distanciada del grupo, y lo hace notar, si se apuesta; si no, habla con Alex, otra conversación exclusiva si no se apuesta. Además, durante la noche, Alex tiene una notificación, que es de Antía si no se apuesta, o de la aplicación en caso contrario.

Dos semanas más tarde, Alex tiene el día libre pero nadie puede hacer nada, tiene varias opciones pero todas te llevan a visitar la casa de apuestas, sea como usuario o solamente pasando por delante por casualidad. Delante del local se encuentra Sofía, muy alterada, ya que acaba de perder el dinero que necesitaba para hacer unos recados importantes apostando. Aquí el jugador tiene la opción de darle su dinero y ayudarla todo el día, apostar su dinero para poder dejárselo y que pueda salir del apuro o no proponer ayudarla de una forma significativa para guardar el dinero y apostar. Si se apuesta, se pierde y no se ayuda a Sofía de ninguna forma.

Por último, de nuevo tras dos semanas, Alex se encuentra en su habitación mirando el móvil, con la barra de recursos en rojo si se ha apostado mucho, y con una conversación

con Antía en el móvil. Si se ha apostado en varias ocasiones o no se ayudó a Sofía, Antía ha dejado en visto a Alex pidiéndole dinero, y luego le escribe diciéndole que si de verdad le importa que busque ayuda, y manda un link a una página de apoyo a adicciones. Si no se ha apostado demasiado, en su lugar te habla de Sofía, de cómo está preocupada por ella y de que deberían ayudarla, y para hacerlo ha buscado páginas de ayuda contra apuestas, y le pasa a Alex un link a una. El juego se acaba, en ambos casos, al hacer click en el link (no es una página real pero la idea es que lo fuera).

3. Menús y modos de juego

Solo cuenta con un menú principal, desde el que se empieza a jugar o se puede acceder a los créditos.

Solo hay un modo de juego, la propia aventura gráfica, basada principalmente en la selección de opciones de diálogo, que ramifican las conversaciones y eventos hasta cierto punto, aunque sí que contará con un cierto minijuego consistente en simular el proceso de una apuesta deportiva, que va a tener resultados fijos para no incitar a apuestas reales y además dirigir el hilo argumental hacia donde queremos. Sirve para incrementar la inmersión y romper la monotonía de los textos conversaciones, a la vez que avanza la trama representando el viaje de un posible adicto apuesta tras apuesta. Aunque si se opta por la línea de espectador (no se apuesta), no aparecerá este minijuego. En su lugar hay diálogos exclusivos de esta rama.

4. Mecánicas

El juego, al ser una aventura conversacional, tiene pocas mecánicas per sé. El gameplay gira en torno a dos premisas, elegir opciones de diálogo, que cambian las conversaciones que ocurren según se progresa en el juego, y, si se decide apostar, rellenar quinielas. Estas quinielas no son aleatorias, para no incentivar apuestas reales, tienen un resultado fijo (gana o pierde el jugador) y están lo más simplificadas posible. Se elige un equipo, y se apuesta una cantidad de recursos, una barra arriba a la izquierda que representa el dinero o “felicidad” del jugador, que va disminuyendo según se apuesta.

Hay dos tipos de decisiones que toma el jugador: las de diálogo, que no suelen tener importancia y solo sirven para que actúe con su personalidad, volviendo el juego más inmersivo, y las de acción, que consisten en decidir apostar o no apostar, que tienen consecuencias permanentes en la historia.

Finalmente, hay un teléfono móvil, con el que se puede interactuar. Sirve para leer qué te dicen tus amigos o conocer las estadísticas de los equipos que juegan el próximo partido, dependiendo de si se apuesta o no. Cuando ocurren determinados eventos que requieran mirar el móvil, se le informa al jugador; para que sea consciente de que debería mirarlo.

5. Interfaz y control

Es un juego conversacional, por lo que para pasar de un texto a otro el jugador tiene que hacer click con el ratón en los lugares indicados, es decir, en una de las opciones de diálogo. El móvil, en el que están las aplicaciones de estadísticas deportivas y conversaciones, está en el inventario y se adquiere la primera vez que Alex llega a la habitación. Para usarlo solo hay que hacer click en él.

El jugador sólo podrá interactuar con el móvil para mirar mensajes o actualizaciones de las estadísticas. Cuando se está en la interfaz del móvil, se verá en todo momento la barra de recursos (dinero y “felicidad”) del jugador en la parte superior central. Ninguna cifra indica cuánto dinero tienes. Esta barra se pondrá en rojo cuando esté baja, amarilla a un nivel medio y verde a un nivel alto.

6. Dinámicas

Se pueden tener diversas conversaciones y dar diversas respuestas en función de las decisiones que tome el jugador. Las apuestas en la quiniela y las acciones tomadas repercuten en la barra de recurso del jugador.

7. Escenarios

Constan los siguientes escenarios, aunque ninguno es exclusivo de un momento del juego y todos van repitiéndose según se muestran los acontecimientos del juego:

- La habitación de Alex: Es donde suceden normalmente la última y la primera escena de los días que se representan en el juego. Dado que en este lugar Alex está a solas, se da lugar a monólogos internos que permiten expresar con mayor libertad como se siente y qué piensa, facilitando que el jugador entienda lo que pasa con el personaje protagonista pero intentando no allanar las opiniones del jugador.
- El punto de encuentro: El lugar en el que Alex queda con sus amigos para pasar el rato. Una calle o una plaza de una ciudad española cualquiera. Si hay varias instancias de este escenario, serían simplemente fondos distintos, pero fundamentalmente iguales. Representa un lugar genérico pero a la vez reconocible por el jugador por sus propias experiencias, para que pueda relacionarse con Alex pensando en sus propios amigos y ciudad. También sirve de puente narrativo de estar con amigos a actividades de ocio, que en este caso van a ser apuestas.
- La casa de apuestas: El local al que Alex y sus amigos que apuestan van a hacer apuestas. Es en este sitio donde toma lugar el minijuego de las apuestas. También sirven bebidas (no se especifica si son alcohólicas), haciendo de “bar” o “cafetería” para el grupo de amigos, siendo así un punto social.

8. Personajes

Los personajes se han diseñado con la intención de cubrir todo el abanico de opiniones que la gente puede tener respecto a las apuestas, desde gran apostador hasta detractor. Son los siguientes:

- Alex, el / la protagonista: Es el personaje que va a manejar el jugador. No se especifica su sexo. Al principio tiene su grupo de amigos y una mejor amiga. Conforme avanza la historia, se van adentrando en el mundo de las apuestas. Si apuesta, acabará alejándose de su mejor amiga porque no aprueba de las apuestas, hasta tal punto que dejan de hablarse porque el protagonista se ha enganchado a las apuestas. En el caso de que no apueste, experimenta el daño que puede hacer la adicción a través, principalmente de Sofía.
- Jorge, el primer “adicto”: Es quien introduce al grupo a las apuestas. Es agresivo en su forma de hablar y es el encargado de hacer que el protagonista quiera seguir apostando y tenga la necesidad de hacerlo. Apuesta muy a menudo y lo ve como una actividad social.
- David, el segundo “adicto”: Apoya a Jorge a la hora de apostar y visitar la casa de apuestas, dándole peso a sus sugerencias. También apuesta en gran medida, pero es un personaje que apoya a la figura de Jorge, animando al grupo a ir a la casa de apuestas y participar.
- Sofía, la amiga que apuesta: Una chica extrovertida a la que introducen a las apuestas a la vez que a tí, y acaba apostando demasiado, alcanzando la adicción y cometiendo errores graves de juicio, pero dándose cuenta e intentando dejar el vicio. Es el vehículo narrativo que se utiliza si el jugador elige no apostar para representar las consecuencias de esto usando un vicario.
- Javier, el amigo que no apuesta: Un chaval calmado que, al contrario que Sofía, no llega a apostar. Mantiene una posición de indiferencia hacia el tema de las apuestas, aunque no participa.
- Antía, la mejor amiga / interés romántico: No le gustan las apuestas y nunca llega a participar. Dependiendo de cómo quiera verlo el jugador, es la mejor amiga de Alex o su novia. Es completamente ambiguo y encaja perfectamente con el personaje no definido que es Alex, tanto en género como en sexualidad. Si no se apuesta, la

relación con ella se profundiza con conversaciones y mensajes adicionales, y al final os juntáis para intentar ayudar a Soffa; si no, uno se acaba distanciando de ella hasta que casi no hay relación.

El protagonista pasa tiempo con todos los personajes tanto en los puntos de encuentro que hay como en la casa de apuestas. El objetivo es que den conversaciones al jugador en diferentes puntos de la historia y desde diferentes perspectivas.

9. Fuentes de las imágenes

Personajes:

Foto de Personas creado por wirestock - www.freepik.es

Logo de la quiniela:

Logo vector created by freepik - www.freepik.com

Escenarios:

<https://www.minube.com/rincon/rua-de-san-francisco-a77262>

https://www.turismo.gal/recurso/-/detalle/261366206/centro-de-interpretacion-da-muralla-de-lugo?langId=es_ES&tp=62&ctre=167

<https://vegasexperience.com/downtown-insider/best-sportsbooks-downtown-las-vegas/>

<https://www.flickr.com/photos/patescar/4958018867>

Móvil:

<https://fotomuralesvinilo.com/buscar-fotomural/272105753-smartphone-png-can-be-used-to-identify-your-needs>

Escudos de equipos:

<https://resultados.as.com>