

FIRST - GDD

Índice

1. Sinopsis	2
2. Ficha Técnica	2
3. Mecánicas	3
2.1 Interacción mundo / jugador	3
2.2 Diálogos	3
2.3 Sistemas	4
2.3.1 Ética interna	4
2.3.2 Dinero	4
2.3.3 Votaciones	5
4. Diseño	6
3.1 Mapa	6
3.2 Menús y UI	7
3.2.1 Menús	7
3.2.1 UI	8
3.3 Personajes	9
3.4 Rondas	9
3.5 Evaluación	10
5. Estética	11
4.1 Personajes	12
4.2 Pueblo	12
4.3 Música y sonido	13
6. Narrativa	13
7. Referencias e Inspiraciones	17

1. Sinópsis

First es una simulación social en la que el personaje que manejas, una oveja llamada *Clover*, tendrá que participar en las votaciones que están sucediendo en su pueblo y vivir las consecuencias de sus resultados.

El objetivo de este juego es fomentar la empatía de los jugadores hacia otros grupos sociales y concienciar sobre los efectos que tiene la inacción en tiempos de marginalización social.

2. Ficha Técnica

Género: Simulación social.

Target: Adolescentes cercanos a la edad adulta y adultos jóvenes que no son conocedores de la realidad social y/o se sienten ajenos a ella.

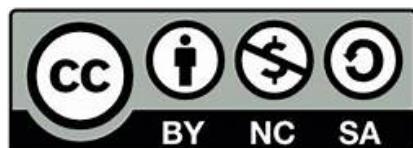
Objetivo del juego: Completar los 5 días del juego.

Rating: +15 años

Plataforma: PC

Modo de juego: SinglePlayer

Licencia: Reconocimiento-NoComercial-CompartirlIgual (CC BY-NC-SA) [1](#)



3. Mecánicas

2.1 Interacción mundo / jugador

El movimiento del jugador será controlado con las teclas WASD, y se podrá interactuar con los edificios, objetos y personajes de este con la tecla E y/o con el botón izquierdo del ratón. Encima de los personajes aparecerá un bocadillo indicando que se puede interactuar con ellos. De la misma forma que los edificios se verán resaltados con un borde blanco.

La interacción con menús, votaciones y tiendas se realizará tanto con el click del ratón o el touchpad.

La cámara no mostrará todo el mapa disponible, sino que seguirá al jugador desde una perspectiva isométrica.

2.2 Diálogos

El diálogo es una de las mecánicas principales del juego, ya que es la base de la toma de decisiones. Los personajes reaccionan a los sucesos del pueblo, y el jugador deberá elegir entre varias respuestas. Estas elecciones afectarán el gameplay de dos maneras:

- Por un lado, cambiará el [contador de ética interna](#) del jugador.
- Y por otro lado, con sus decisiones, el jugador podrá influir en las votaciones del pueblo. Pudiendo alterar los votos de algunos grupos de personajes. Sin embargo, el jugador nunca podrá cambiar el resultado final de las votaciones, ya que el juego cuenta con una narrativa lineal.

Para poder avanzar los diálogos el jugador utilizará la tecla E (tecla de interacción). Para navegar entre las distintas opciones de respuesta, se utilizará el click o las teclas WS y E del teclado.

Visualmente, el diálogo se divide en dos partes: en la superior y siguiendo la posición de los npcs con los que se hable, tenemos un recuadro, mostrando el diálogo de los npcs. Mientras que, el otro se encontrará en la parte inferior central, representando las líneas de diálogo de Clover, sus pensamientos y las posibles respuestas. Además, en este recuadro estará también el diálogo con Clover y sus padres en su casa.

Ambos recuadros irán acompañados del retrato y nombre del personaje que esté hablando en cada momento.

Además, después de hablar con un Npc, las siguientes veces que se vuelva a interactuar con el mismo, se repetirá un mismo diálogo diferente al original.

2.3 Sistemas

2.3.1 Ética interna

Las decisiones tomadas influirán en un contador interno de ética personal.

Este se compone de dos parámetros: “Actividad” y “Moralidad”.

- **Actividad:** Mide el nivel de interacción del jugador con el juego. Su valor se incrementará en 1 cada vez que el jugador hable con un npc, explore un edificio y/o vote.
- **Moralidad:** Mide el nivel de “empatía” que el jugador tiene con la situación del pueblo. Incrementará en 1 si el jugador defiende a las ovejas afectadas, y disminuirá en 1 si el jugador las ataca.

El jugador no podrá ver en qué niveles se encuentra, sino que estos se verán reflejados en los pensamientos de la oveja protagonista, Clover, a lo largo del juego.

Al poner cada parámetro como ejes, yendo de positivo a negativo, contamos con 4 cuadrantes: (Actividad - Moralidad)

- **Positivo - Positivo:** Clover defiende activamente al grupo atacado en cada ronda.
- **Positivo - Negativo:** La oveja comparte la opinión de aquellas que activamente expresan su deseo de echar a otras. Y actúa en consecuencia.
- **Negativo - Negativo:** Se muestra un auténtico comportamiento pasivo y ninguna preocupación por las posibles consecuencias de las votaciones.
- **Negativo - Positivo:** Aunque Clover está del lado de los atacados, no hace nada activamente para defenderlos. (no vota, no interacciona suficiente... etc)

Si el jugador consigue llegar al último día en el nivel **positivo - positivo**, podrá desbloquear el final alternativo.

2.3.2 Dinero

El jugador cuenta con un pequeño sistema monetario. Cada día recibe una pequeña “paga”. En los primeros 4 días, el dinero únicamente servirá para comprar distintos accesorios para personalizar a Clover a cambio de monedas. Sin embargo, en el último día, además de la “paga” diaria, el jugador podrá participar en 2 minijuegos, siendo recompensado con monedas. La “paga” diaria es de 10 monedas. En la última ronda, cada minijuego será recompensado por 20 y 25 monedas.

2.3.3 Votaciones

La mecánica de las votaciones es la que afectará al desarrollo de la historia del juego. Cada día jugable habrá una “temática”: se quiere echar a un grupo del pueblo. Será decisión del jugador el votar a favor, en contra o no votar. Durante el día, podrá hablar con vecinos del pueblo para escuchar más acerca del tema a tratar, conversar con ellos y dar su opinión. Esto afectará al resultado final de las votaciones. Sin embargo, estas votaciones están siempre fijadas para que aunque convenzas a todos los ciudadanos con los que puedes hablar de votar en contra, siempre se queden a favor de la “temática”. Aún así, participar (o no) en las votaciones modifica la “ética interna” mencionada anteriormente en el punto 2.3.1.

2.4 Minijuegos

Tendremos 2 minijuegos accesibles el último día jugable. Ambos otorgarán de recompensa por completarlos monedas.

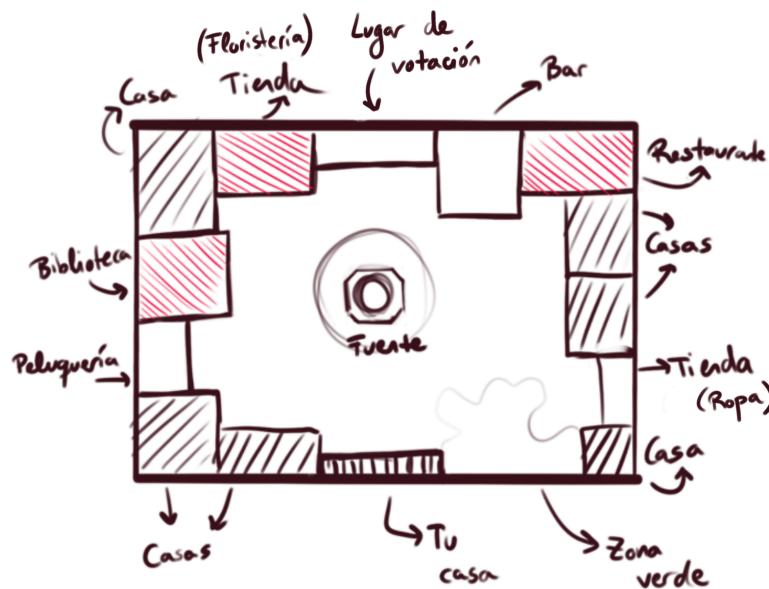
El primero será en la peluquería: deberás atender a clientes realizando los cuidados necesarios para su pelo, cortándolo, lavándolo y secándolo según las instrucciones. Si completas los pedidos correctamente se dará por ganado el minijuego.

El segundo será en el bar: llegarán clientes a pedir distintas bebidas, y tú deberás servirlas correctamente.

En ambos minijuegos todo se realizará a base de clicks, no habrá mecánicas complejas y la duración no será muy larga, pues el objetivo no es distraer por completo al jugador sino darle una pequeña excusa para poder presentarle el final.

4. Diseño

3.1 Mapa



La plaza del pueblo contendrá los siguientes edificios interactuables importantes:

-**Tu casa:** de donde el jugador saldrá cada día a la plaza y el lugar con el que tendrá que interactuar para acabar una ronda sin votar.

-**Lugar de votación:** con el que el jugador tendrá que interactuar para depositar su voto y acabar la ronda.

-**Edificios en rojo (Librería, Floristería y Restaurante):** estos son los edificios que se cerrarán a lo largo de las rondas y cuyo mensaje al interactuar con ellos también cambiarán cuando esto suceda.

-**Peluquería y Bar:** estos dos edificios no cambiarán hasta la última ronda, en la que contendrán minijuegos para ganar dinero.

-Tienda de ropa: este edificio abrirá un menú de tienda cuando el jugador interactúe con él, que permitirá comprar accesorios con dinero.

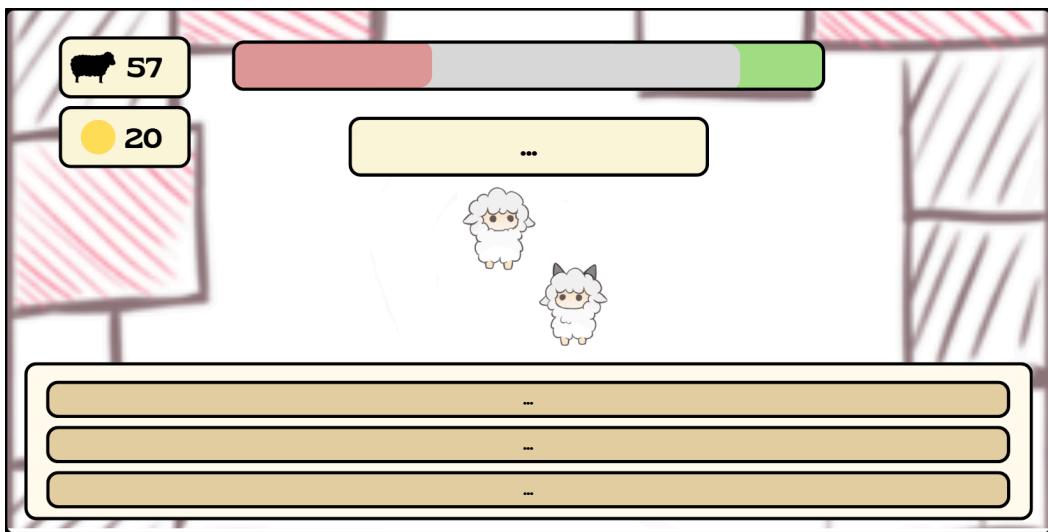
3.2 Menús y UI

3.2.1 Menús

El juego cuenta con varios menús:

- **Menú inicial:** Iniciar partida, salir del juego y configuración de sonido e idioma.
- **Menú pausa:** Pausa el juego y vuelve al menú inicial.
- **Votación:** Aquí el jugador podrá votar a favor o en contra de echar al grupo de ovejas que toque.
- **Tienda de ropa:** Permite al jugador comprar el accesorio del día a cambio de cierta cantidad de monedas. Antes de decidir si comprarlo o no, el jugador tendrá una breve conversación con la oveja de la tienda (sin repercusión de elección). Al aceptar comprarlo, se descontará el dinero correspondiente y Clover se pondrá automáticamente el accesorio.
- **Tu casa:** El salón de la casa de Clover actúa como introducción y epílogo de cada día, teniendo dos funcionalidades diferentes por la mañana y por la noche.
 - Por la mañana (Introducción al día): Clover y su padre estarán sentados en el sillón viendo la televisión. Se muestra el aviso de votación en la televisión y ambos comentan sobre el día anterior y la situación actual.
 - Por la noche (Conclusión de la votación): El salón está vacío y es a través de una animación en la televisión, que el jugador conoce los resultados finales a la votación diaria.

3.2.1 UI



- **Opinión ciudadana:** Barra central con tres colores (rojo, gris y verde). Indica el porcentaje de opiniones a favor, neutral y en contra, respectivamente, de la votación del día. Esta barra NO indica lo que van a votar los habitantes, solo indica la opinión personal de la población. Esta barra variará dependiendo de las elecciones del jugador y de a cuánta gente pueda convencer.
- **Población total:** El primer contador a la izquierda de la opinión ciudadana, indica el número actual de habitantes del pueblo. A medida que avance el juego este irá disminuyendo.
- **Dinero:** Contador por debajo de la población total. Indica el total de dinero actual del jugador.
- **Diálogo:** Aparecerá encima de cada oveja.
- **Respuestas/Pensamientos:** Las posibles respuestas, pensamientos y parte de diálogo del jugador. Aquí aparecerán también las descripciones de los edificios de la plaza, ya que se muestran al jugador como pensamientos del personaje.
- **Pausa:** Pulsar ESC para acceder al menú de pausa.
- **Misiones:** En la parte derecha superior de la pantalla aparecerá un recuadro con las tareas que el jugador debe realizar. La tarea principal dirá el objetivo general, es decir, moverse por el pueblo a un punto

específico para ayudar al jugador a no atascarse durante el día. Como apoyo adicional, estarán las misiones secundarias, que indican tareas a realizar para poder obtener el final bueno (explorar los edificios del pueblo y hablar con los habitantes), pero sin ser explícitamente la tarea, sino una descripción para dar una ayuda a los que estén interesados. Además, en la última ronda aparecerá también la misión de trabajar para ganar dinero al hablar con la tendera y ver que no tienes para comprar el certificado.

3.3 Personajes

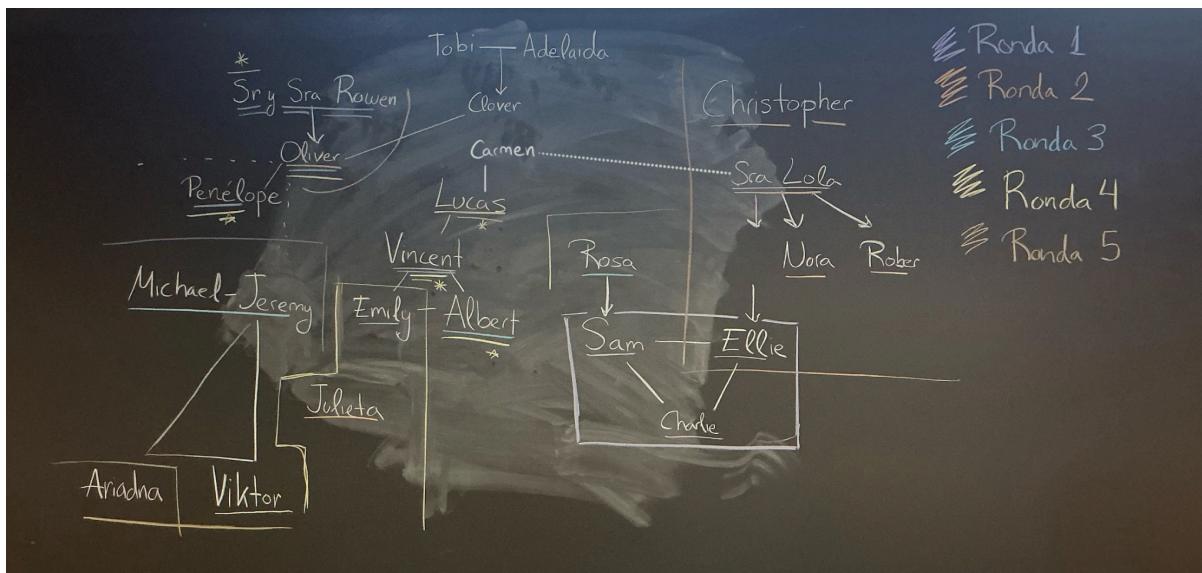
Todos los habitantes del pueblo son representados como ovejas. Cada grupo se diferenciará por su diseño.

Destacan los siguientes personajes:

- **Clover:** Protagonista que maneja el jugador. Dentro del pueblo es una oveja mayormente privilegiada, excepto por su situación económica.
- **Adelaída:** Madre de Clover. Comentará sobre la situación del pueblo al principio de cada ronda.
- **Tobías (Tobi):** Padre de Clover. Comentará sobre la situación del pueblo al principio de cada ronda.
- **Ellie, Sam y Charlie:** Tres ovejas del pueblo que son directamente afectadas por la votación del primer día.
- **Familia Rowan (Oliver y sus padres):** Oliver es el mejor amigo de Clover, pero en el primer día está enfermo dentro de casa. En cambio, Clover habla con sus padres. Oliver es parte de las ovejas afectadas en la ronda 3, pero también viene de una familia privilegiada. Estos tres personajes representan a personas privilegiadas que ignoran todo a su alrededor siempre que no les afecte directamente.
- **Vincent:** Un amigo de la infancia de Clover. Cree firmemente que todas las ovejas diferentes deben ser expulsadas. Él y sus amigos son muy agresivos y persistentes en sus creencias.
- **Abuela Lola:** Abuela de Ellie. Muy preocupada, comenta con Clover la situación actual del pueblo y el miedo que sufre por su nieta. Ella y su

familia serán afectados por las votaciones de la ronda 2, donde Lola expresará su frustración con la hipocresía de su propia familia.

- **Christopher:** Una oveja afectada por la votación de la ronda 2 pero que no parece darse cuenta de ello. Es una representación de todas aquellas personas que ni siquiera se dan cuenta de cuando una situación también les atañe o les va a influir de manera negativa al estar cegados por sus propios prejuicios y la cultura a su alrededor.
- **Penélope:** La mejor amiga de Oliver y la única oveja chica que se atreve a ir a votar durante la ronda 4. Es a una oveja a la que no le hace mucha gracia lo que está pasando en el pueblo, pero cuando llega al punto de vocalizar, paga las consecuencias de toda la inacción que ha habido a su alrededor.
- **Michael y Jeremy:** Una pareja de ovejas que llevan la floristería. Son afectados por la votación del día 3 y si Clover habla con ellos, le darán a Clover una perspectiva nueva sobre la situación del pueblo.
- **Ariadna y Viktor:** Hermanos de Jeremy que cansados de los acontecimientos de las últimas rondas, planean abandonar el pueblo por su cuenta. Si Clover ha estado apoyando de manera activa a los grupos afectados, los hermanos le ofrecerán marcharse con ellos al principio de la ronda 5.



(Diagrama que muestra los personajes principales del juego. Las líneas entre ellos representan relaciones importantes para la narrativa. Y las líneas de colores que los subrayan indican en qué ronda aparecen. Los cuadrados de colores que rodean a algunos personajes, marcan que después de la ronda correspondiente, ya no estarán en el pueblo.)

3.4 Rondas

Una ronda equivale a un día dentro del juego. Al principio, el jugador, desde la perspectiva de Clover, observará las noticias en la televisión. En las noticias, se contará que ese día habrá una votación. Mientras, los padres de Clover comentarán la situación actual del pueblo y las consecuencias de la votación anterior, si la hubiera habido.

Una vez terminadas, Clover saldrá de su casa a la plaza del pueblo, donde se desarrollará la mayor parte del juego. Ahí, el jugador puede: hablar con varios grupos/individuos de ovejas diferentes, comprar accesorios en la tienda del pueblo y explorar los distintos edificios (aparecerá una breve descripción de ellos). El jugador podrá decidir en cualquier momento del día mandar, o no, su voto en el lugar de votación. Independientemente, el día terminará cuando el jugador vuelva a su casa y acepte acabar.

3.5 Evaluación

Vamos a recoger datos después de la sesión de juego mediante una encuesta. El objetivo principal es conocer al jugador y sus opiniones. Sin embargo, también vamos a recoger datos durante el juego que serán contrastados con dichas respuestas, para comprobar si realmente sus acciones se corresponden con lo que se responde en la encuesta. También tomaremos datos sobre el nivel de interacción con el mundo, para poder decidir si sus respuestas se pueden tomar en cuenta o solo se ha dedicado a acabar el juego sin apenas prestar atención. Estos datos incluirán si se ha relacionado con todos los NPC y el tiempo dedicado a las respuestas, para poder llegar a la conclusión de si ha decidido jugar al juego o llegado un punto simplemente pasaba todo para acabar rápido.

Estos datos “in game” serán recogidos mediante una herramienta que implementaremos en el juego y que funcionará de forma automática cada vez que se juegue una partida, conectándonos a un formulario de google drive y enviando allí estos datos.

Análisis:

Estos son los datos recolectados:

1. Sesión y Jugador

Inicio de Sesión: Cuándo se abre el juego (Game_Application -> accessed).

Identificación: Quién está jugando (actor: name / account).

Tiempo Total: Cada evento lleva un timestamp y un game_time (segundos desde el inicio), lo que permite reconstruir cuánto tardan en cada cosa.

2. Interacción con NPCs

Inicio de conversación: Se registra cuándo empiezan a hablar con alguien (initialized).

Decisiones (Diálogos): Cada vez que eligen una opción.

Qué eligieron: El texto exacto de la respuesta.

Consecuencias: Si esa respuesta cambió estadísticas, se guarda el stat_change (ej: moral 1, activity -1).

Fin de conversación: Cuándo terminan de hablar (completed), incluyendo cuánto tiempo estuvieron hablando (duration).

3. Progreso y Rondas

Cambio de Día: Se puede deducir por los objetos con nombre de ronda (VotePlaceRound2, HomeRound.Success).

Ubicación: Sabemos dónde están por el objeto con el que interactúan (ej: ShopFinal, VotePlace).

4. Trabajo (Minijuegos)

Trabajo: Cuando completan el minijuego (Bar o Peluquería).

Éxito: Si lo hicieron bien.

Resultado: Cuánto dinero ganaron.

Tiempo: Cuánto tardaron en el minijuego.

Tienda:

Si intentan comprar el certificado (registrado implícitamente por el diálogo o el evento de "completar").

5. Finales del Juego

Evento: Game_Session -> completed.

Datos clave:

Tipo de Final: "Final_Bueno" o "Final_Malo" (ending_name).

Resultado: Éxito (true) o Fracaso (false).

Estado Final: Moralidad final (final_moral) y Actividad final (final_activity).

Post-survey:

Se realizará una breve encuesta tras el juego. Preguntas sobre edad, género, nivel educativo propio y del tutor/tutores legales, frecuencia con la que juega a videojuegos, forma de jugar y sentimientos durante el juego, interés en temas políticos y sociales, ver si forman parte de algún grupo minoritario y finalmente sobre qué trata el juego para ver si lo entendieron. Por último, una pregunta de comentarios opcionales.

Uso de IA:

Hemos utilizado IA para: el código de la herramienta que realiza el trackeo del juego y para el código utilizado para generar los gráficos de análisis.

5. Estética

Los colores del juego comenzarán siendo pasteles y claros, creando un ambiente agradable y acogedor. Sin embargo, a medida que avancen las votaciones, toda la estética se irá volviendo más inquietante. Las paletas de colores perderán saturación, haciendo que el pueblo parezca más lúgubre.

Los personajes son ovejas dibujadas en un estilo simplificado y adorable, que compartirán con los fondos y edificios para amplificar la atmósfera deseada y servir de yuxtaposición a la temática del juego y las cosas crueles que están sucediendo en el pueblo.

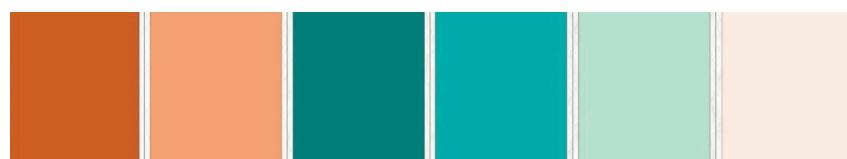
4.1 Personajes

En los personajes, al ser ovejas, predominan los marrones pasteles, claros, blancos y grises.



4.2 Pueblo

Al igual que todo el juego, el pueblo contará con una paleta de colores pasteles. En este caso naranjas y azules.



4.3 Música y sonido

La música del juego ayudará sobre todo a acompañar la inmersión en caso de ser posible, teniendo la opción de ser silenciada por si el lugar donde se juegue impide que se escuche o puede llegar a molestar. Esta música será una melodía simple, que comenzará siendo una orquesta completa (o casi al completo) y que tendrá armonías “felices” al comienzo del juego, acompañando a la estética inicial. Sin embargo, según van pasando las rondas, van desapareciendo instrumentos a la vez que se van yendo personas del pueblo, haciendo que algunos acordes se noten incompletos. Esto llevará a una música mucho más sombría, llegando al último día con un contraste enorme al quedar una melodía casi tétrica con pocos instrumentos y acordes rotos.

Con respecto a los SFX, al igual que la música, serán silenciables, y acompañarán los clicks y las interacciones que realices dentro del juego, sonando al elegir diálogos, al caminar y al interactuar con los establecimientos.

6. Narrativa

El pueblo comienza con 60 habitantes, todos los cuales pueden votar cuando se convoca una votación ciudadana.

El juego empieza en una escena del protagonista viendo la televisión con su padre. La transmisión es interrumpida para anunciar que se ha convocado una votación al final del día.

->El protagonista le pregunta a su padre qué es la votación y su padre le aconseja que salga a dar una vuelta para hablar con gente y enterarse mejor del tema.

Ronda 1

El primer día el conflicto en el pueblo es que a algunas ovejas no les gustan las diferencias y modificaciones corporales que tienen algunos de los habitantes (siendo esto una alegoría a las personas intersexuales, trans y en general cualquier persona que se salga del binario de género) y creen que están esparciendo pensamientos peligrosos. La pregunta es si echarlas del pueblo si no se comprometen a ser como el resto de ovejas.

- Lenguaje deshumanizante hacia el grupo afectado (3 ovejas afectadas).
- El barómetro de opinión parece decir que la mayoría del pueblo no quiere echarlas.
- El jugador nunca participará en esta votación, ya que el protagonista decide que no quiere participar en algo que no le afecta ni entiende del todo.
- En la votación final, saldrá mayoría para echarlas
- Los resultados de la votación se mostrarán en una cinemática entre días

Ronda 1 (Num)	A Favor	Neutral	En contra
Opinión	22	12	26
Votación	24	20	16
60			

Ronda 2

Al día siguiente ha sucedido un robo en la tienda de ropa de la plaza. El culpable parece haber sido una oveja marrón y ahora se está sometiendo a votación si echarlas a todas.

- Si preguntas por las ovejas del día anterior, serás informado de que se negaron a cambiar y fueron echadas del pueblo.
- Mucha gente parece confusa sobre cómo acabó la votación el día anterior.
- Criminalización de todas las ovejas marrones por los supuestos actos de una (14 ovejas afectadas).
- La población parece muy dispuesta a echar a las ovejas marrones.
- Una oveja mixta también quiere echarlas creyendo que no le perjudica a ella.
- A partir de ahora el protagonista puede intentar cambiar la opinión popular y votar.
- En el mejor de los casos, la votación queda como en la línea verde. Solo hacían falta tres votos más. Una pena que esas tres ovejas fueran echadas.

Ronda 2 (Num)	A Favor	Neutral	En contra
Opinión	26	12	19
Votación	26	14	17
57	26	7	24

Ronda 3

Las ovejas se están quejando de indecencia pública en las calles y quieren echar a todas aquellas ovejas a las que consideran desviadas.

- El restaurante de la plaza ahora está cerrado ya que lo llevaba una familia de ovejas marrones.
- Sexualización de acciones consideradas normales para otros solo por ser realizadas entre personas del mismo género (5 ovejas afectadas).
- La mayoría de la población parece neutral ante el tema.
- En el mejor de los casos consigues 11 votos a favor. La gente no quiere mojarse. No les afecta. No les importa. Tienen miedo de decir algo.

Ronda 3 (Num)	A Favor	Neutral	En contra
Opinión	14	20	9
Votación	14	20	9
43	14	18	11

Ronda 4

El anuncio del día recomienda que las mujeres no salgan de casa, son tiempos peligrosos. Se va a votar para hacer que esto se convierta en una norma del pueblo.

- La floristería de la plaza está cerrada. Era de una pareja de ovejas que ha sido echada.
- La librería está cerrada. La mujer que trabaja en ella no ha salido de su casa.
- Solo hay una mujer en la calle, es agredida, le habían avisado. Tendría que haberse quedado en casa.
- Culpabilización a la víctima e infantilización de la mujer (19 ovejas afectadas).
- La mayoría está en contra de esta norma, da igual, no pueden salir a votar.

Ronda 4 (Num)	A Favor	Neutral	En contra
Opinión	12	7	19
Votación	12	22	0
38	12	24	2

Ronda 5

Todo el mundo tiene que comprar un pañuelo si quiere vivir en el pueblo. No hay votación, es una ley.

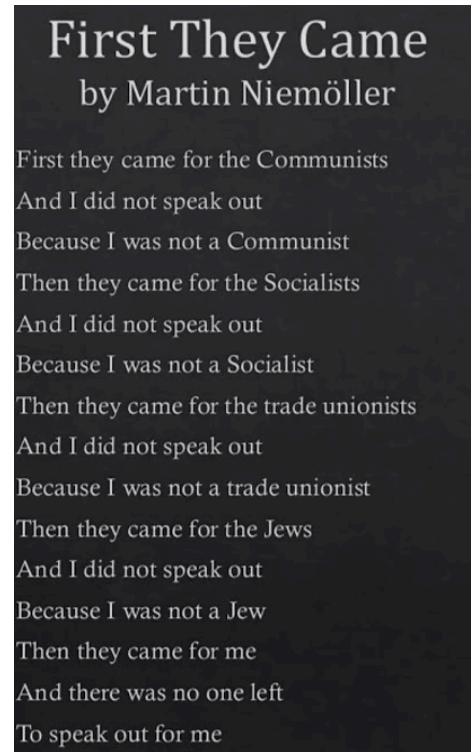
- · No tienes dinero para comprarlo.
- Dos minijuegos (peluquería y bar) para ganar dinero. Da igual, nunca vas a poder comprarlo.
- No queda nada que hacer, tienes que acabar el día. Eres arrestado.
- La cinemática final es el protagonista siendo mandado al mismo sitio que el resto de gente que fue “echada”. No queda nadie, están todos muertos.

*Final alternativo:

- Solo accesible si has intentado luchar por lo demás todas las veces posibles después del primer día.
- Dos ovejas se te acercan al principio de la ronda 5 y te dicen que han encontrado una salida del pueblo.
- Va a ser duro, no va a ser bonito, pero es una salida.
- Puedes aceptar o rechazar este final. En caso de rechazarlo se vuelve al final normal.

7. Referencias e Inspiraciones

- “First they came for”, Martin Niemöller.
 - El tema principal del juego se basa en un famoso poema de la segunda guerra mundial. En este, el autor Martin Niemöller, narra la persecución sistemática de grupos minoritarios durante el ascenso nazi en Alemania.



- **We become what we behold**

Principalmente nos hemos inspirado en él para la estructura del juego y la forma en la que el entorno cambia después de cada evento importante.



- **Town of Salem**

De este juego hemos sacado el sistema de votación directa del pueblo.



- **Cult of the Lamb.**

Nos hemos basado en Cult of the Lamb para decidir una estética para los personajes y edificios, aunque la paleta de color sea totalmente diferente.



- Conectado

Utilizaremos un sistema del observador parecido al de Conectado. Este estará basado en 4 niveles. El lado del agresor (el jugador estará públicamente del lado de los agresores), el de la víctima (el jugador defenderá públicamente al grupo atacado), el neutral-negativo (el jugador no se toma una posición pública puesto que le da igual lo que le pase al grupo atacado) y el neutral-positivo (no defiende activamente por miedo a las consecuencias de ello). Aunque el significado específico de los niveles no es el mismo que el de Conectado, se mantiene el esquema, dividiendo el espectro neutral en positivo y negativo.



- School of Empathy

En este juego encontramos una referencia parcial al poder jugar el rol de observador, donde está la opción de decidir investigar posibles situaciones de bullying y tomar acción.

