






# *Shib-ering Thoughts*

María Fernanda Estrada 14198








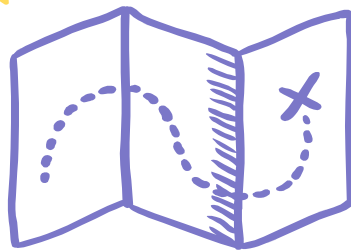
# *Problema a resolver*

Diseñar un juego para una persona en específico.



El género principal es serious game debido a que no tiene un objetivo o final específico, sino que busca que el jugador aprenda una lección de la vida real. Los temas principales son psicológico y educativo.





# Descripción

¿Quién es el personaje?

¿Qué desea obtener?



# Objetivos, reglas, procedimientos



## Objetivos

Completar los puzzles para avanzar y seguir descubriendo la historia detrás.

## Reglas

Las reglas de los puzzles se especifican en cada uno al abrirlo. Si se gana, se da una pista.

## Procedimientos

El jugador necesita un poco de habilidad mental para resolver los puzzles. No hay enemigos como tal, pero los "amigos" pueden dañar la jugabilidad.





# Mundo, personajes, estilo gráfico



- \* El mundo se da en cinco escenarios: Aldea, Bosque, Casa de Kevin, Playa y Cueva.
- \* Todos los personajes son shibas.
- \* Estilo gráfico pixel-art.

Para cambiar entre ambientaciones se debe explorar el mapa y seguir caminando.

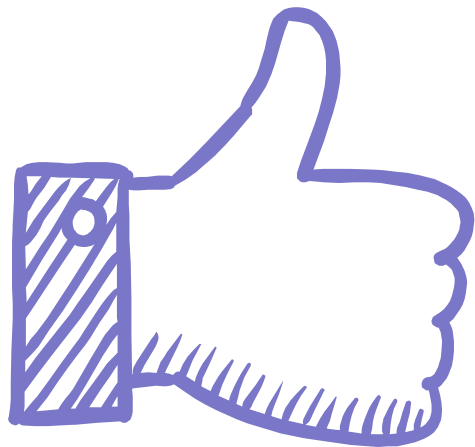


# Competencia

- \* Depression Quest
- \* Elude
- \* Inner Vision
- \* Actual Sunlight



# Respuesta del público objetivo





# Conclusiones y recomendaciones

¿Vale la pena continuar este prototipo?



¿Qué se podría mejorar? ¿En qué hay que trabajar más?

Agregar más diálogos de reflexiones o más dinámica a los puzzles. Podría extenderse el mapa a más lugares. Hay que trabajar más en los puzzles.



¿Crees que este juego podría ser un éxito comercial?

## Screenshots del juego



## Screenshots del juego



## Screenshots del juego

