

Equipo: La Piragua

Game Design Document: Killing Alex**Escenario 1: Los Llanos**

Tabla 1: Interacción Jugador y Protagonista 2

Escenario 1: Los Llanos	Es el año 1799. Te encuentras en los llanos en territorio que hoy en día es Venezuela. A tu lado aparece un indígena, Carlos del Pino.			
Protagonista 2: Carlos del Pino	La expedición de Humboldt era una empresa con muchos empleados. H. no habría podido sobrevivir sin ayuda de cargueros, traductores y guías. Solo sabemos los nombres de pocas personas. Una de las personas cuyos nombres han trascendido era Carlos del Pino. Del Pino pertenecía al pueblo indígena de los Guaikerí. Humboldt lo conoció el primer día de haber llegado a Cumaná y lo contrató inmediatamente. Del Pino acompañó al sabio alemán durante 15 meses en su trayecto por lo que hoy en día es Venezuela.			
Interacción de Alex con Carlos del Pino	Saludarlo	“¿Dónde estoy?”	“Muéstrame el camino”	“¿A dónde tengo que caminar?”
Reacción de Carlos del Pino	Saludo de Paz Habla	Habla	Muestra con su brazo la dirección	Se va al río Habla
Audio de Carlos del Pino	Audio Pino1: Hola! Soy Carlos del Pino, descendente del pueblo Guaikerí. Bienvenido a nuestro mundo. Leo en tus ojos que aspiras ser el hombre			Este es el Río Guárico. Cuidado con las anguilas.

	más famoso del mundo. Este deseo te hará sentir mucho dolor.			
--	--------------------------------------------------------------	--	--	--

Tabla 2: Interacción Jugador y Items

Item	Descripción de la Acción	Acción	Respuesta de la Acción	Audio
<i>Acción deseada:</i> Rio + Anguilas	Humboldt pisa el agua	Hotspot, Caminar, Collide	Audio	Voz: Humboldt: Mistverdammt. Mir geht die Luft aus. Ich schluck nur noch Wasser. Voz Locutor 1: Felicitaciones. Las anguilas descargaron su electricidad. Recibiste corrientazos de 1000 voltios. Eso sí dolió.
Caballo	Coger el caballo y trasladarlo al agua	Point, Trasladar, Soltar	Soltar – Gravedad Audio	Atmo: Relincho de Caballos.
				Voz Locutor 2: Felicitaciones, las anguilas descargaron su electricidad en los caballos. El caballo se desmayó y se ahogó.
Loro	Cantarle el himno alemán al loro	Point	Animación Loro Audio	Atmo: Himno alemán

Escenario 2: Curare

Tabla 3: Interacción Jugador y Protagonista 3

Escenario 2: Curare	En su viaje por el Orinoco que duró 75 días, H. tuvo la oportunidad de presenciar cómo un chamán preparaba el veneno Curare. Con su típico rigor científico, H. consumió el curare para probar si lo iba a matar. No lo mató porque no tenía heridas en la boca o en esófago. Estamos en la maloka del chamán cuyo nombre no sabemos.			
Protagonista 2: Chamán				
Interacción de Alex con el chamán	Saludarlo	Pregunta: “Ah. Interesante. Cómo preparas el curare?”	Pregunta: “¿Para qué usan el curare?”	
Reacción del chamán	Saludo de Paz Habla	Apunta a una olla. Unas hojas de plátano forman un tipo de filtro natural por encima de una olla.	Habla	
Audio del chamán	Llegaste en el momento más oportuno. Estoy preparando el curare.		“Lo usamos para la caza. Matamos a micos y otros pequeños animales con él.”	

Tabla 4: Interacción Jugador y Items

Item	Descripción de la Acción	Acción	Respuesta de la Acción	Audio
<i>Acción deseada:</i> Curare en una olla – colgada desde techo de la maloka	Coger la olla y consumir el curare	Hotspot, Point	Audio Chamán	Audio Chamán: “No. Te vas a matar.” Audio Locutor: “Tuviste una herida en tu boca. El curare entró en tu torrente sanguíneo. Te quedaste paralizado por una semana.”

Cerbatana	Coger la cerbatana y disparar una flecha al mico	Hotspot, Point		
	Coger la cerbatana y disparar una flecha al chamán			
Mico				

Escenario 3: Chimborazo

Tabla 5: Interacción Jugador y Protagonista 4

Escenario 2: Curare				
Protagonista 4: Philippe Aldas	Aldas era un indígena que acompaña a H. en varias subidas a volcanos.			
Interacción de Alex con Aldas	Saludarlo			
Reacción de	Saludo de Paz Habla			
Audio de				

Tabla 6: Interacción Jugador y Items