

# Game Design Document Outline

## 1. Title Page

La Universidad

## 2. Game Overview

### 2.1. Concepto del Juego y Género

Juego de Estrategia en el que el jugador tiene que tomar una serie de decisiones que van modificando sus diferentes estadísticas (Mirar 3.2 *Mechanics*) y evitar que esas estadísticas sean negativas durante el suficiente tiempo para que el jugador consiga graduarse de su carrera

### 2.2. Público Objetivo

El público objetivo primario son educadores, profesores, tutores, padres y demás cargos que influyen de manera directa en la experiencia educativa. De manera secundaria, también ayuda a los estudiantes a saber mejor cómo afrontar los problemas de los distintos ámbitos universitarios

### 2.3. Objetivo Pedagógico

El objetivo pedagógico no es solo la concienciación sobre la vida estudiantil para padres o profesorado, sino que también es aportar una manera más interactiva y visual de los diferentes ámbitos de esta, y cómo equilibrarlos correctamente acorde a profesionales en el estudio de la psicología del estudiante, para ayudar a los alumnos a poder entender cómo sobrellevar mejor sus dificultades.

### 2.4. Resumen Game Flow

El jugador inicia el juego en el menú principal, accediendo después a la pantalla de juego. En ella se le irán planteando una serie de decisiones que influenciarán sus estadísticas y afectarán a las decisiones que tendrá que tomar en el futuro, dependiendo de lo que vaya eligiendo. Después de terminar la partida, sea por que una de las estadísticas le haya bajado hasta el mínimo o porque haya conseguido llegar al final de sus estudios, podrá acceder a un menú en el que verá lo que los profesionales recomiendan respecto a ciertos ámbitos, las estadísticas y sus decisiones tomadas.

### 2.5. Estética

La estética del juego es 2D completo, con las decisiones y las estadísticas mostrando ciertos dibujos de carácter "cartoon" y minimalista. Se utiliza una paleta de colores y unas ilustraciones lo más similares al interior de un edificio universitario, específicamente de la Universidad Complutense de Madrid, para aportar un mayor acercamiento a la perspectiva de un estudiante.

## 2.6. How does the game insert itself in a pedagogical scenario?

El juego se puede utilizar como taller para padres, profesores y tutores que tratan con universitarios diariamente, para que en su rato libre, o en una charla propuesta por el grupo de psicología del centro o la Facultad de Psicología de la universidad, lo jueguen y comenten su experiencia. Además, puede recomendarse como herramienta suplementaria a sesiones de terapia estudiantil por parte de los psicólogos, para que el estudiante lo juegue y comente con su terapeuta su experiencia, las opciones elegidas desde el punto de vista de su vida, etc.

## 3. Gameplay and Mechanics

### 3.1. Gameplay

*Inspirado por el juego Reigns y Lapse: a forgotten future*



El gameplay se compone de una serie de “turnos” en los que al jugador se le plantea una situación. Tendrá entonces que tomar una decisión respecto a esta, lo cuál afectará a una o varias de sus estadísticas en la parte superior de la pantalla, así como a las siguientes situaciones que le salgan al jugador. Cada cierto número de turnos se le otorgará la opción al jugador de conseguir créditos. Cuando consiga todos los créditos necesarios en la carrera, habrá ganado. Si una de sus 4 estadísticas cae a 0, perderá la partida.

### 3.2. Mecánicas y Dinámicas

La mecánica principal es la toma de decisiones, arrastrando la carta hacia la izquierda, la derecha o incluso abajo dependiendo de la situación que se presente. Esto se mezcla con la gestión de recursos de las 4 estadísticas del jugador, las cuáles irán subiendo y bajando dependiendo de las decisiones que este tome.

Las cartas además serán de dos tipos fundamentalmente:

- Genéricas: cartas que pueden repetirse varias veces durante el juego para que el jugador vaya aprendiendo a lo que afectan y pueda aprender de sus decisiones

- Específicas: Cartas que salen cuando se cumplen ciertas condiciones como que una estadística esté muy baja, que se haya tomado la misma decisión respecto a ciertas situaciones varias veces seguidas, etc.
  - Algunas de las específicas no te darán mucha opción y simplemente será consecuencias directas de tus acciones

El final del juego irá determinado por la mecánica de los créditos conseguidos en la carrera, así como la de las 4 estadísticas en el caso de que cualquiera de ellas baje hasta el mínimo, haciendo que se pierda la partida. Cabe destacar que perder la partida no significa que el final vaya a ser “malo”, simplemente que las decisiones tomadas por el jugador han hecho que seguir en esa carrera no sea lo mejor.

Las estadísticas son:

- Bienestar
  - Salud física y mental
    - Sueño
    - Ejercicio físico
    - Estrés
- Vida Social
  - Cualquier evento que involucre amigos y/o familia
- Responsabilidad académica(Responsabilidades relacionadas con la universidad)
  - Trabajos
  - Exámenes
  - Estudiar
  - Tutorías
- Dinero
  - Pagar matrículas
  - Pagar alquiler del piso

Al final del juego, tanto por perder como por ganar, se le mostrará al jugador una serie de situaciones que le han aparecido a lo largo de su partida con una retroalimentación sobre las decisiones que ha tomado respecto a ellas. Dicha retroalimentación está orientada a usarse tanto en el juego como en la vida real, ofreciendo consejos que los expertos proponen frente a la evitación, los problemas de sueño y las emociones negativas.

3.4. Constraints due to the pedagogical objective. What are the player's behaviors to avoid or encourage?

Queremos dar al jugador la mayor sensación de libertad y consecuencias posible, dentro de las limitaciones de un videojuego de toma de decisiones fijas. Como además el objetivo del juego es concienciar y aportar consejos profesionales, queremos dejar que el jugador sea capaz de tomar malas decisiones para que vea las consecuencias de sus actos y qué opción habría sido mejor y por qué. Queremos que el jugador no solo juegue tomando las decisiones que tomaría en la vida real, sino también que experimente para ver qué otras opciones o consecuencias podría haber tenido de haber cambiado la decisión.

## 4. Story, Setting and Character

### 4.1. Story and Narrative

La historia sigue a un estudiante universitario que acaba de iniciar la carrera y se propone terminarla, lo cual suele ser el caso general de los universitarios. Durante el tiempo de desarrollo de la carrera se le van planteando situaciones en las que se ve obligado a tomar una decisión:

- Como salir de fiesta el finde
- Aplicar a un trabajo para pagar las matrículas de la universidad
- Avanzar en su proyecto de clase
- Ir a una clase teórica o avanzar en el apartado práctico de otra
- Permanecer más tiempo en la universidad y volver tarde a casa
- Llegar a casa antes de tiempo
- Incluso decidir en qué exámenes centrarse a la hora de prepararse para ellos, y ver si debe o no dejarse alguna asignatura para poder llegar bien a las demás.

Todo esto con el fin de sacarse la carrera habiendo mantenido equilibrados los distintos aspectos necesarios de su vida.

### 4.2. Characters.

- Estudiante Universitario (el protagonista)
- Posibles proveedores de situaciones de toma de decisión del juego:
  - Amigo/s
  - Familia
  - Profesores
  - Jefe Trabajo Parcial
  - ...

## 5. Interface

### 5.1. HUD and Controls

En el HUD se mostrará la carta en la que se expondrá la persona que nos presenta la situación, así como la situación en sí misma en texto y nuestra elección al deslizar un poco hacia uno de los posibles lados. En la parte superior se encuentran las 4 estadísticas y su medidor de cómo de altas están. En la parte inferior se muestra el tiempo que el personaje lleva en la carrera. Se espera que sean 4 años, a mayor tiempo mayores dificultades

económicas y/o emocionales.



## 5.2. Audio, music, sound effects

...

## 5. Bibliografía

1. Reigns
2. Lapse: A forgotten future
3. Psycall

---

Situaciones de estudiantes

Centrarse en

- Evitación
- Sueño (Exceso o falta del mismo)
- Emociones negativas (Ira, tristeza, miedo...)

(RA = Responsabilidades Académicas)

### EJEMPLOS

- Te han comentado para salir de fiesta, probablemente hasta bastante tarde. ¿Te apuntas al plan? [*Sueño*] [Genérica]
  - SI
    - ++Vida social, - Bienestar, -Dinero
  - NO
    - -Vida Social, +Bienestar

- Esta semana, un amigo que llevabas sin ver mucho tiempo va a visitar la ciudad donde vives, pero solo está disponible justo cuando tienes clases: [*Evitación*] [*Específica*]
  - SALTARSE CLASES Y VER AL AMIGO
    - ++Vida Social, -RA
  - IR A CLASE
    - -Vida Social, ++RA
- Se aproximan los exámenes, decides adelantar lo que puedas y estudiar toda la noche? [*Sueño*] [*Genérica*]
  - SI
    - ++RA, - -Bienestar
  - NO
    - +Bienestar
- Te han invitado a participar en el club de fútbol, quieres unirte? [*Específica*, da lugar a Genéricas que tengan que ver con quedadas de tu grupo de fútbol]
  - SI
    - +Vida social, - Dinero
  - NO
    - -Vida social
- Te va muy mal en los estudios, habrá que pedir tutoría al profesor que te cae mal. ¿Qué haces? [*Evitación*][*Específica*]
  - PUES HABRÁ QUE PEDIR TUTORÍA
    - ++RA, - -Bienestar
  - PREFIERO QUE NO, YA LO SACARÉ SOLO
    - -RA, -Bienestar
- Has terminado el proyecto grupal de milagro, pero tus compañeros no han ayudado casi nada, que haces [*Emociones negativas, Evitación*][*Específica*]
  - HABLARLO CON EL PROFESOR
    - - -Vida social, ++Bienestar
  - HABLARLO CON ELLOS
    - -Vida Social, - -Bienestar
  - NO HACER NADA
    - +Bienestar
- Para la semana que viene tienes estas tareas. ¿Cómo vas a organizarte? [*Evitación*][*Genérica*, repetir las opciones puede modificar los valores, como bajar mucho el RA y el Bienestar si siempre lo dejas para mañana]
  - EMPIEZO CON ELLO CUANTO ANTES
    - -Bienestar, +RA
  - MEJOR MAÑANA, TENGO TIEMPO
    - -RA, +Bienestar
  - ME PONDRÉ EL FINDE CON TODO
    - -Vida Social

- Tus padres vienen a visitarte a Madrid. Tienes el piso desordenado, sucio e inmundito... ¿Qué haces? *[Evitación]*[Genérica]
  - LIMPIAR
    - +Vida Social, -Bienestar
  - NO LIMPIAR
    - -Vida Social
  
- La última temporada de exámenes te ha dejado bastante agotado y estás algo deprimido, ¿Qué haces? *[Evitación, Emociones Negativas]*[Específica, puede que la opción de hablarlo con amigos no esté disponible si no has socializado mucho]
  - LO HABLO CON MIS AMIGOS Y FAMILIARES
    - +Vida Social, +Bienestar
  - LO HABLO CON UN PROFESIONAL (Como Psical)
    - ++Bienestar
  - SOLO HA SIDO UNA MALA RACHA, YA SE PASARÁ
    - - -Bienestar
  
- Por llevar mucho tiempo durmiendo poco, no has podido rendir en el examen todo lo que habrías debido y te ha salido mal. *[Sueño]*[Específica, te sale si llevas mucho tiempo eligiendo opciones de dormir poco]
  - JOPETAS
    - - -RA, -Bienestar
  
- Has encontrado un trabajo a media jornada, puede ayudarte con tus ahorros pero te consumirá tiempo. *[“Evitación”, podría ayudarte con los problemas económicos]*[Específica, puede aparecer si tienes la estadística de Dinero muy baja, da lugar a Genéricas]
  - LO COGEMOS
    - ++Dinero, - -Bienestar, -RA
  - YA TENGO SUFICIENTE QUE GESTIONAR
    - No afecta a nada
  
- Entrenamiento de fútbol [Genérica, sale a veces si escoges unirte al equipo de fútbol]
  - QUE BIEN SIENTA
    - +Bienestar
  - VAMOS A DARLE A TOPE
    - ++Bienestar, -RA
  
- Jornada laboral [Genérica, sale a veces si escoges coger el trabajo]
  - PUES BUENO, TOCA
    - -Bienestar, +Dinero
  - LO DEJO
    - +Bienestar
  
- Semana de Exámenes [Específica, sale cada X cartas, las opciones se desbloquean dependiendo de cuánto RA tengas, hace que consigas créditos]
  - BIEN, OTRO AÑO MÁS

- - Bienestar
- BUENO, ME HAN QUEDADO ALGUNAS
  - - Bienestar, Requisito de RA para el año que viene aumentado
- FUCK, TANTAS?
  - - - Bienestar, Requisito de RA para el año que viene aumentado
- Tus compañeros se gradúan este año, mientras tú sigues en la carrera [*“Emociones Negativas”*][Específica si has pasado 4 cartas de conseguir créditos sin haberlos conseguido todos]
  - ELLOS SIGUEN ADELANTE Y YO ESTOY AQUÍ ATASCADO
    - - - Bienestar, - - Vida Social
- Últimamente las cosas no han ido muy bien, ¿Tal vez deberías hablarlo con alguien? [*“Emociones Negativas”*][Específica si el nivel de Bienestar está muy bajo durante varios turnos]
  - LO COMENTARÉ CON MI FAMILIA/AMIGOS (Puede que no esté disponible si no tienes la Vida Social subida)
    - ++Bienestar
  - DEBERÍA IR AL PSICÓLOGO (O contactar con Psicall)
    - Nada (Beneficios a largo plazo)
  - DA IGUAL, PUEDO CON ELLO
    - +Bienestar
- Visita al psicólogo/Psicall [Genérica, sale si has escogido anteriormente una opción de ir al psicólogo/hablar con Psicall, cuando el Bienestar llega a X nivel deja de aparecer]
  - HA ESTADO BIEN Y ME HA AYUDADO
    - +Bienestar (genera más Bienestar cada vez que sale esta carta)
  - SUS CONSEJOS SON BUENOS, LOS PONDRÉ EN PRÁCTICA
    - Revela cómo se modifican los stats de las siguientes X cartas