

V E N O M



Documento de diseño de videojuego

Grupo 1

Mario Miguel Cuartero

Simeón Konstantinov Petrov

Coordinadores

Baltasar Fernández Manjón

Antonio Calvo Morata

Victor Manuel Pérez Colado

Géneros: Aventura gráfica	Modos: Singleplayer
 The PEGI 12 rating logo consists of a yellow square with a black border. Inside the square, the number '12' is written in large white digits. In the top right corner of the yellow square, there is a small 'TM' symbol. Below the yellow square is a black horizontal bar containing the website address 'www.pegi.info' in white text.	Plataformas: PC

Descripción: Venom es una aventura gráfica en la cual el jugador tomará el papel de una adolescente que empezará una relación con un chico de su clase y que rápidamente se convertirá en una relación tóxica. Mediante opciones de diálogo, tendrá que tomar decisiones y avanzar en la historia.

ÍNDICE

1. Menú

2. Jugabilidad

2.1 Mecánicas

2.2 Dinámicas

2.3 Estética

3. Contenido

3.1 Historia

3.2 Personajes

3.3 Guión

4. Bibliografía

MENÚ

MENÚ PRINCIPAL



JUGAR

El menú principal aparecerá nada más ejecutar el juego, y en él estará la opción de empezar una nueva partida.

Si se clica “JUGAR”, se irá a una cutscene que introducirá el juego, y acto seguido, se empezará a jugar.

JUGABILIDAD

MECÁNICAS

La principal mecánica del juego es el **Point and Click**, mediante la cual el jugador podrá **interactuar** en cada escena **con objetos** (tales como un **móvil** y un **diario**) y diferentes **personajes** que se presentarán en el juego y que formarán parte de la historia. Con ellos se pueden empezar **diálogos** en los que se presentarán, en algunos casos, diferentes **opciones** entre las que elegir, que reflejarán la visión del jugador respecto a los sucesos que van ocurriendo en la historia.

Otra forma de interactuar en las escenas es **saliendo** de ellas. Para ello se hace uso de **flechas**, que funcionarán como “objetos” y que no podrán ser interactuables hasta que no se hayan realizado todas las acciones en esa respectiva escena. De esta forma el jugador no se saltará partes de la historia si en un caso hipotético decide clicar la flecha situada en la **esquina superior derecha**.



JUGABILIDAD

MECÁNICAS

Otra de las mecánicas de Venom son los **diálogos**. Estos se utilizarán como medio para avanzar en la historia y consistirán en **conversaciones** con los diferentes personajes que aparecen en el juego.

Cada diálogo comienza con el personaje que se está interactuando soltando una o varias frases, una vez éste termina, el jugador tendrá la oportunidad de **responder**. Esta respuesta tendrá de **1 a 3 opciones** dependiendo del juego que dé la frase anterior o no. Este **sistema** funcionará de forma sucesiva en cada conversación ocurrida en el juego.

De esta manera se refuerza también la intención de **añadir peso a las decisiones del jugador**, pues dependiendo de unos diálogos u otros la historia, en algunos casos que se explicarán posteriormente, cambiará, y se podrá guiar el rumbo de ésta a través de las decisiones del jugador. También con esto se reflejarán los **pensamientos** del jugador respecto a lo que ocurre en cada conversación.



JUGABILIDAD

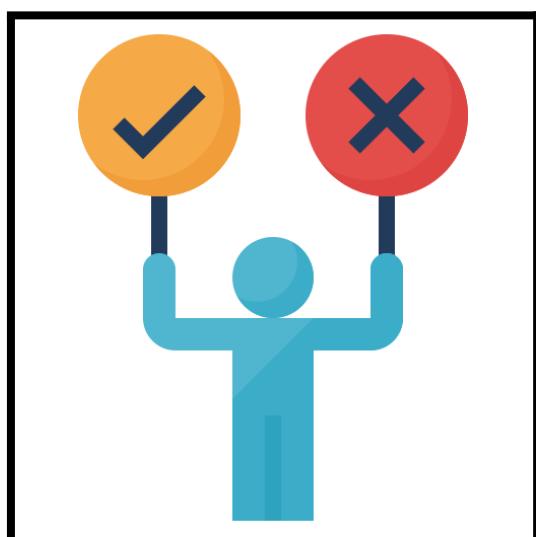
DINÁMICAS

TOMA DE DECISIONES

Una de las dinámicas principales será la toma de decisiones, que afectará directamente al **rumbo de la historia**, ofreciendo **diferentes diálogos** y haciendo que la **elección del jugador** tenga **peso** en el juego.

Esto también se ha decidido así para generar un cierto **estrés** en el jugador: *¿Qué pasará si respondo esto? ¿Se enfadará si hago esto otro? ¿Pasa algo si le digo que no?*, que servirá para que puedan sentir que son ellos los que están en una relación abusiva, y puedan ponerse mejor en el **papel de la protagonista**.

También es útil para ver cómo se enfrentarían ellos a las situaciones presentadas y poder hacer un **seguimiento** acerca de cómo de bien actuarían, sólo por conocer el nivel de conciencia que tienen sobre el tema.



JUGABILIDAD

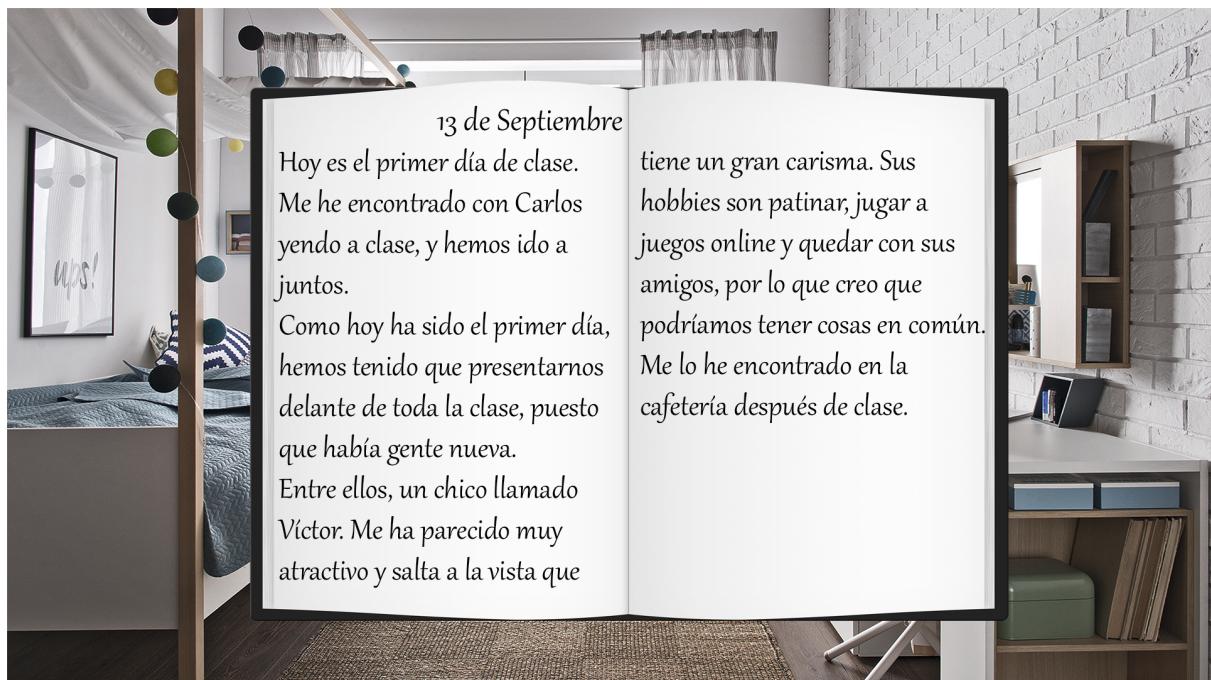
DINÁMICAS

DIARIO

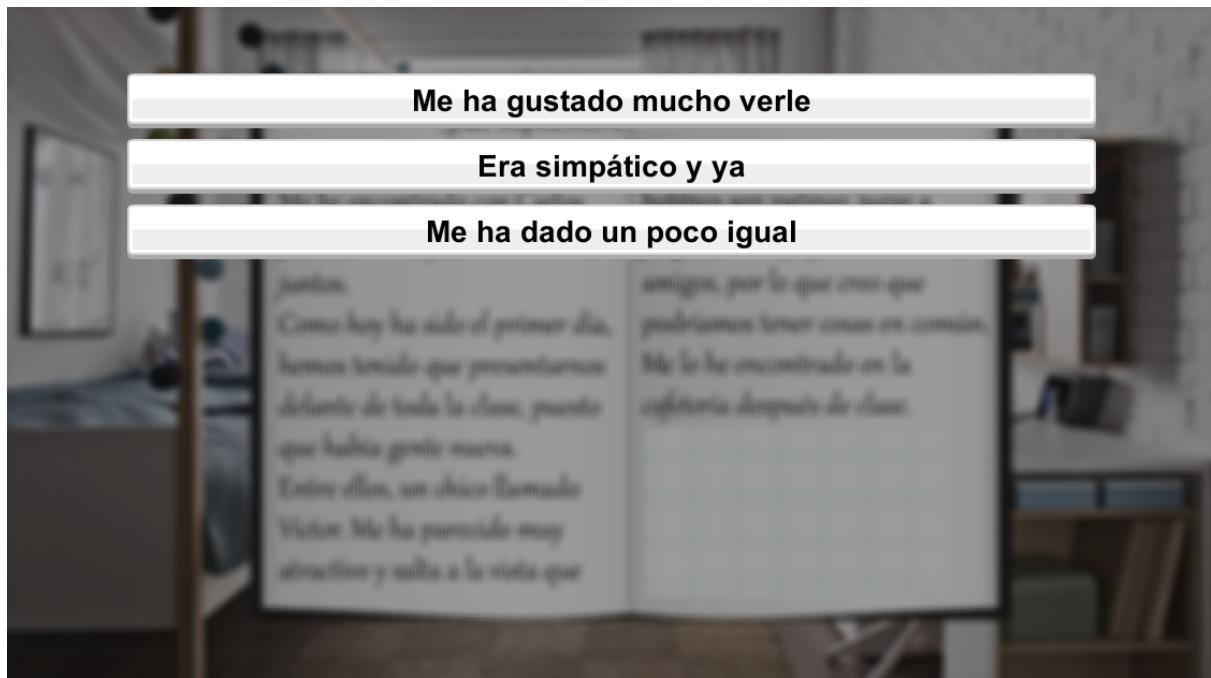
El **diario** es otra de las **dinámicas** en la que tu personaje podrá ir apuntando al final de cada capítulo las **experiencias** vividas y cómo ha reaccionado a ellas. A base de **decisiones** se irá redactando el diario reflejando todos sus **sentimientos** al respecto.

Ya que la historia se presenta de manera escalada, el diario servirá también como un indicador de que las cosas se están **torciendo** a medida que avanza la historia.

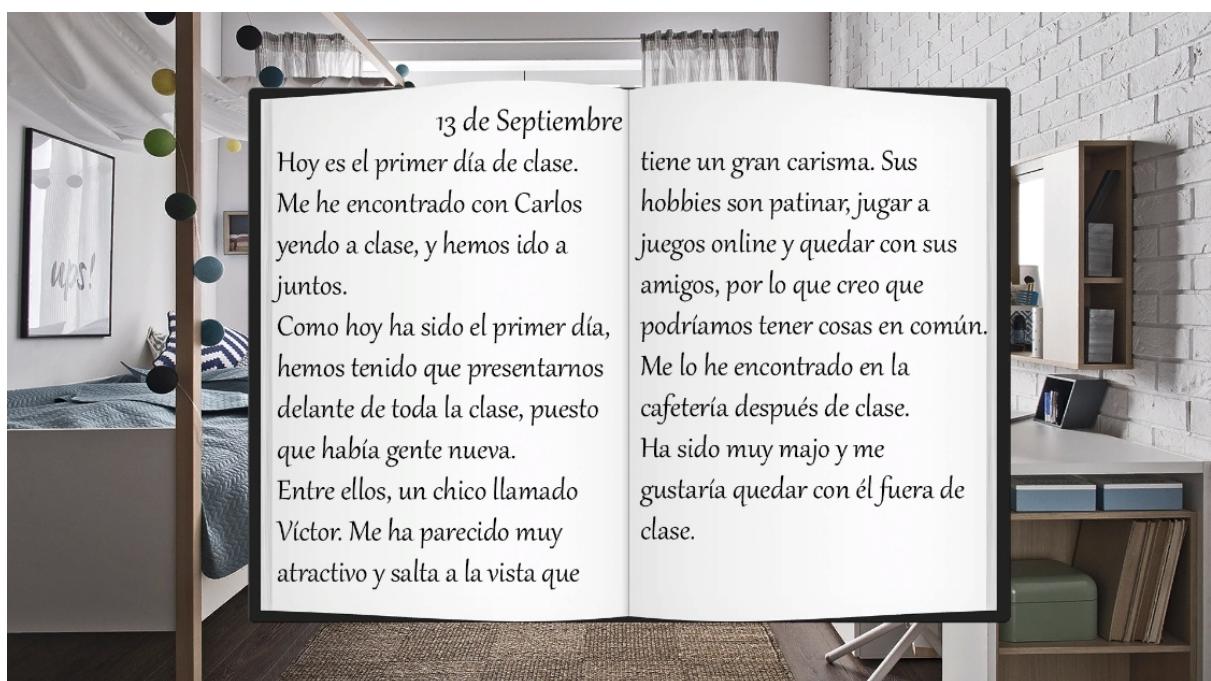
Al jugador se le presentará una **pantalla de diario** como la siguiente:



Que resumirá **lo vivido hasta el final del capítulo**, y presentará un **espacio en blanco** el cual el jugador podrá clicar para llenar con una selección de **respuesta múltiple**.



La cual, una vez elegida, ampliará el espacio blanco del diario con un texto que **transmita el mensaje que ha elegido**.



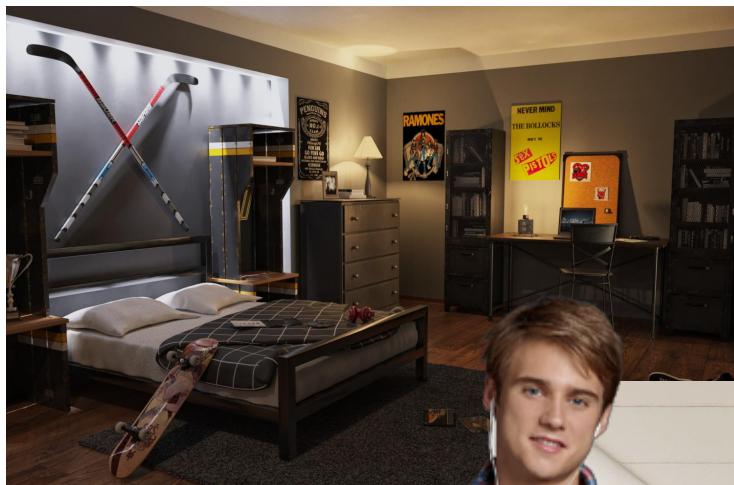
JUGABILIDAD ESTÉTICA ARTE

El arte del juego será **2D** y **fotorrealista**, combinando elementos sacados de imágenes reales para crear **escenarios** en los que se desarrollará el juego.

De esta manera, se verán **personas reales** interactuando entre sí, lo cual permitirá a los jugadores **sumergirse** mejor en la experiencia.

Los **escenarios** que saldrán en el juego serán principalmente zonas pertenecientes a una **escuela** (pasillos, aulas, patios...) y habitaciones de adolescentes.

Los **personajes** que saldrán serán sobre todo **adolescentes** (amigos de Álex, Víctor...) y una profesora.



JUGABILIDAD

ESTÉTICA

EXPERIENCIA DEL JUGADOR

En cuanto a la parte de la **experiencia del jugador**, se intenta hacer un juego con una capacidad inmersiva alta, ya que está orientado a usuarios de edad adolescente, y por ende los escenarios y personajes que aparecerán en el juego serán muy parecidos a los que podrán ver y vivir en su **vida cotidiana**.

El hecho de que se quiera hacer inmersivo es para llegar mejor a ellos, haciéndoles sentir que forman más parte de la que creen en el mundo que se crea en el juego y que no es nada lejano a ellos, sino algo que puede ocurrir en una situación totalmente mundana. De esta manera, el poder concienciar sobre el tema que se está tratando (**la violencia de género en la adolescencia**), será más eficiente al verse representado en él.

Exponiéndoles situaciones tóxicas en las que se pueden imaginar ellos, se pretende que se enfrenten a ellas para que así, en un futuro, puedan **prevenir** situaciones como las que se dan en el juego y que, en caso de que detonen, sepan cómo actuar.

CONTENIDO

HISTORIA

El juego funcionará con un sistema de **capítulos**.

Eres una **estudiante** de **secundaria** (Álex) que empieza el curso muy animada y conoce a Víctor, con el que establecerá una **relación romántica**. Al principio, parecerá una relación **perfecta** e idónea, pero a medida que avance el juego (y con sí, el curso), irán apareciendo situaciones de **abuso** (**posesividad, control, manipulación**) por parte suya y se le darán al usuario diferentes opciones de entre las que elegir que serán cómo actuará al respecto.

Algunas **situaciones** que pueden aparecer que indiquen **toxicidad** son:

- Control sobre **cómo se viste** Álex.
- Control sobre las **amistades** de Álex.
- **Agresión verbal.**
- **Invalidación emocional.**
- **Gaslighting.**
- **Manipulación.**
- Control sobre las **redes sociales**.

La **historia** se inicia con **Carlos**, un amigo del jugador, al cual encuentras en la entrada del instituto. Esta conversación es una forma de introducir al jugador al sistema de diálogos y el tema hablado no tendrá relevancia en la historia. La siguiente escena es en **clase**, en la cuál, la profesora pide que se presente toda la clase. La última persona en presentarse es **Víctor**, un chico

que ha venido nuevo al instituto y al cuál le harás un tour por las instalaciones una vez termine la clase. Esta es la primera **toma de contacto** del jugador con quien será su futura pareja durante el curso. Aparecerá la primera escena de diario donde el jugador podrá opinar sobre su primer encuentro con Víctor.

Se hace un salto en la historia de un mes. En este mes Álex ha empezado una **relación** con Víctor y han formado una **dependencia emocional** que no pasa desapercibida a su amigo Carlos, con el cuál no ha pasado tiempo en un largo **periodo**. Por eso, Carlos toma la iniciativa de hablar a Álex para hacer un plan juntos, del que Víctor **recela** un poco. Él se lo hace saber al jugador el próximo día cuando están juntos en su casa creando sensación de **incomodidad**. Aparece la segunda entrada del diario donde el jugador refleja su opinión al respecto.

Se vuelve al instituto y Álex planea reunirse con Víctor en el recreo. Pero Carlos le dice a Álex de acompañarle a comprar un bocadillo. Esto hace que Víctor tenga que esperar y empiece a **sospechar** sin motivo alguno de las intenciones de Carlos con Álex, **cohibiendo** al jugador de pasar tiempo con Carlos. Aparece la tercera entrada del diario donde el jugador refleja su opinión al respecto.

Llega el fin de semana de nuevo y llama Víctor para quedar con Álex, quien ya ha hecho planes con amigas suyas para ir a tomar algo a un bar. Víctor no está de acuerdo con el plan y le **prohíbe** ir. Esa misma tarde vuelve a llamar para pedir **disculpas**, y le ofrece ir con la **condición** de que lleve una **vestimenta adecuada** por miedo a que otros hombres se fijen en ella. El jugador tendrá la opción de poder vestir como Víctor le dice o **desobedecerle** y llevar lo que ella quiera. Dependiendo de esta elección, las

amigas de Álex reaccionarán de una forma u otra. Durante el tiempo que Álex pasa con sus amigas, Víctor **no para de llamarle** al teléfono.

Cuando vuelve a casa, Víctor está esperándola en la calle, **enfadado**, por no haberle hecho caso durante toda la tarde/noche. Él le **grita** e incluso le **amenaza**. Aparece la cuarta y última entrada del diario donde el jugador refleja su opinión al respecto.

Los sucesos ocurridos en el fin de semana hacen que Álex se **replantee** su relación. Carlos ve que no está bien e intenta hacerle hablar preocupándose por ella, dónde el jugador tendrá la opción de ser **transparente** con él contándole sus preocupaciones u **ocultarle la verdad**. Finalmente Víctor hablará contigo al salir de clase y el jugador realizará la elección final, **mantener la relación o romperla**.

CONTENIDO

PERSONAJES

Álex

El jugador tomará el papel de Álex, una chica adolescente que acaba de empezar el curso de 1º de bachillerato. Ella se verá involucrada en una relación con Víctor, un chico nuevo de su clase. Esta relación empezará como una bonita historia de amor, pero acabará dando un giro de 180 grados una vez empiecen a aparecer situaciones de control por parte de su pareja. El jugador tendrá el poder de controlar su destino en la relación y encontrar las herramientas necesarias para salir de ella, si es posible.

Víctor

Es un chico que viene nuevo al instituto y el cuál se involucra en una relación con Álex. Él tendrá el dominio de la relación utilizando dinámicas de poder sobre ella como el control de sus amistades o su vestimenta, e incluso de su propio ser. La situación llegará hasta el punto de agredir a Álex verbalmente y amenazarla.

Carlos

Es el mejor amigo de Álex y ambos tienen una relación muy cercana. Algo cambia una vez Álex empieza a crear una dependencia emocional con su pareja y como consecuencia lo deja apartado. Él intentará darle consejos cuando ella se encuentre en situaciones complicadas, sólo si se lo permite.

Emilia

Es una buena amiga de Álex. Aparece en la historia brevemente pero no tiene ningún miedo en decirle a Álex cómo se siente sobre la autoridad que tiene Víctor sobre ella.

Profesora

Aunque solo aparezca en una escena, tiene relevancia al ser la persona que introduce Víctor a Álex.

CONTENIDO

GUIÓN

La historia comienza con el protagonista preparándose para ir a su primer día en el instituto.

Te encuentras por el camino con tu mejor amigo, Carlos, que va a tu clase también.

Vais caminando hasta el instituto y al llegar tenéis una clase de presentación. Te presentas y hay varias opciones de diálogo que son intrascendentes pero servirán para introducir al usuario al sistema de diálogos.

La última persona de tu clase en presentarse, es Víctor. Un chico muy atractivo y con un carisma innato. Te llama la atención. Sus hobbies son patinar, quedar con sus amigos y jugar a juegos online.

Llega la hora del patio, y estás con Carlos sentada en un banco. Abres la mochila y te das cuenta de que te has dejado la merienda, por lo que decides ir a la cafetería a comprarte un bocata de calamares con pimiento y patatas bravas.

En la cola, notas que alguien te toca el hombro.

-¡Hola! Eres Alex, ¿verdad?

Es Víctor, el chico que te ha gustado de clase. Te notas nerviosa.

+¡S-sí! Tú eres Víctor, ¿cierto?

-Sí, jajaja. Me halaga que te acuerdes de mi nombre.

Los dos se ríen

ENTRADA DE DIARIO

-Me ha gustado mucho verle.

-Era simpático y ya.

-Me ha dado un poco igual.

SALTO TEMPORAL

Pasa 1 mes y Víctor y tú habéis comenzado una relación después de estar conociéndoos y haciendo planes fuera de clase juntos.

Te preparas para salir y vuelves a quedar con Carlos, el cual se nota que te quiere preguntar con ansias acerca de cómo está yendo con Víctor.

-¿Qué tal estás? ¡No he sabido nada de ti en todo el finde!

+Jejeje, he estado quedando bastante con Víctor.

De hecho, tenía que contarte algo...

-Verás...

+¡Víctor y yo hemos empezado a salir!

-¿¿¿QUÉ???

+Estás siendo irónico, ¿verdad?

-Alex, se veía a leguas... No os separáis ni un solo segundo. Ya ni siquiera quedamos para comer, como hacíamos antes.

+Tienes razón... ¡Es que estamos tan a gusto!

-Ya veo... bueno, me alegro por vosotros. ¿Vamos yendo?

EN CLASE

Víctor hoy llega tarde. Te empiezas a preocupar por él. Pasan 15 minutos y aparece por la puerta. Te guiña un ojo al entrar.

En el patio, os sentáis a comer juntos.

+¿Y eso que has llegado tarde hoy?

-Es que he tenido que ayudar a mi madre con una cosa.

+Oh, ya veo.

-¿Me has echado de menos?

+Mucho :p

-Jajaja *te besa*

-Qué bien nos lo pasamos el sábado en el cine, amor.

+¡Y tanto! Ni siquiera quería ver la película que propusiste, pero solo por estar contigo se me hizo amena.

-Jajaja, lo mismo digo uwu.

EL FIN DE SEMANA

Estás en tu cuarto tumbada en la cama, y te llega un mensaje de Carlos.

“¿Te apetece quedar para ir al centro comercial?”

Contenta por el mensaje, le contestas inseguida que sí, puesto que hacía más de un mes que no quedabas con él.

Te empiezas a preparar y recibes una llamada de Víctor.

-Hola cielo, ¿qué estás haciendo?

+Nada amor, preparándome para ir al mall con Carlos.

-¿Cuándo, ahora?

+Sí, ahora hace nada acabo de hablar con él y nos vamos a ver por ahí.

-Oh, qué bien. Espero que te lo pases bien. Imagino que entonces me quedaré aburrido en casa solo.

+No seas así, bobo. Mañana hemos quedado, ¿no?

-Sí, pero me apetecía vernos hoy también.

+Jo, cómo eres. Yo también te echo de menos. Luego hablamos, ¿vale?

Voy a seguir preparándome.

EL SÁBADO

Ayer quedaste con Carlos y os lo pasasteis genial. Hablasteis mucho de Víctor y de lo bien que os está yendo la relación. Hoy has quedado con Víctor para ir a ver una película en su casa.

Te llama Víctor.

-Hola cariño, ¿sobre qué hora vendrás hoy?

+¡Hola Víctor! Pues ahora justo me estoy preparando, ¿sobre las 15h te va bien?

-¿Pero no habíamos dicho sobre las 14 30?

+Sí, bueno, pero es que me he entretenido hablando con mi madre y se me ha hecho tarde, lo siento.

-Bueno... pero sé más puntual la próxima vez.

EN SU CASA

Termináis de ver la película.

-Qué, ¿te ha gustado la película?

+Sí, amor, me ha gustado mucho.

-Oye, ¿qué tal ayer con Carlos?

+Pues muy bien, estuvimos en el centro comercial merendando.

-Vas a hacer que me ponga celoso jajaja.

+Hala, no te pongas así, amor.

Silencio incómodo

+¿Tú que hiciste ayer en casa?

-Pues nada.

+Ya veo...

ENTRADA DE DIARIO

-Víctor se ha comportado un poco raro hoy.

No debería haberse molestado porque quedase con Carlos o porque llegase tarde a nuestra cita. Debería ser más comprensivo conmigo.

-Estoy súper contenta de haber retomado mi amistad con Carlos y haber estado con Víctor.

Siento que todo va a ir genial y que voy a poder quedar mucho más con Carlos, y ahora que tengo novio tengo más ganas de tener tiempo para todos.

-Tengo que prestarle más atención a Víctor.

Siento que le he decepcionado con cómo me comporto, realmente soy su novia y debería estar ahí con él siempre a todas horas y hacerle sentir apoyado.

EL LUNES EN CLASE

Te encuentras con Carlos por el camino y vais juntos a clase.

-¡Alex!

+¡Carlos! Qué coincidencia.

-Ya ves, hacía tanto que no nos encontrábamos yendo a clase... ¿hoy no vas con Víctor?

+No, Víctor me ha dicho que mejor nos encontramos directamente en la escuela.

-Entiendo. ¿Vamos yendo?

Llegáis a la escuela y está Víctor en la puerta esperándote. No te percatas y cuando llegas estás riéndote con Carlos.

+Hola cariño *te abraza*.

-¡Hola Víctor! Hemos llegado a tiempo, ¿no?

+Sí, aunque os quedáis un poco más de cháchara y llegamos tarde.

RM

-Ay amor, no te pongas así.

-Tampoco me hubiese importado mucho, me estaba divirtiendo.

-Lo siento, tienes razón.

+Bueno, da igual. Vamos a entrar ya.

EN EL RECREO

+[C] Oye Alex, ¿quieres acompañarme a por un bocata?

RM

-Sí, claro. Así me compro algo también.

-Es que... todavía no ha venido Víctor y le estoy esperando.

-Lo siento, he quedado con Víctor para estar juntos. Otra vez será.

+a) De acuerdo, pues vamos ya.

+b) c) No seas así, mujer, si solo va a ser un momento y volvemos.

-Vale...

Carlos y tú os compráis un bocadillo y volvéis al recreo. Víctor te está esperando.

-Oye Carlos, voy a ver a Víctor, que está ahí, ahora hablamos.

+¿Dónde estabas?

-En la cafetería, con Carlos, que nos hemos comprado un bocadillo.

+¿No habíamos quedado en el patio? Me has hecho esperar.

RM

-Sí, pero he acompañado a Carlos un momento, tampoco pasa nada.

-Es que Carlos me ha metido presión para ir.

-Lo siento, tienes razón.

+a)b) Este Carlos... comienzo a sospechar que quiere algo contigo. No me gusta.

+c) Que no se repita, Alex.

ENTRADA DE DIARIO 3

-Víctor es muy impaciente.

Tampoco pasa nada porque tarde un rato de más, no debería controlarme tanto.

-Entiendo que pueda molestarle que llegue tarde.

Entiendo que le moleste si tardo un poco, pero no son maneras.

-Tengo que cambiar mi comportamiento.

Estoy empezando a hacerle sentir muy mal y no se lo merece. Llega el fin de semana y estás en tu casa viendo la tele. Te llama Víctor.

+Hola amor, ¿te apetece ir esta tarde a cenar?

-Lo siento bebé, he quedado con unas amigas de clase para tomarnos algo en un bar.

+¿Qué? Alex, no me parece bien.

-¿Por qué? Hace mucho que no las veo, y me apetece quedar con ellas.

+¿Pero tiene que ser en un bar? ¿Por qué no quedáis, no sé, en una casa y veis una peli o algo?

RM

-Pues porque ese era el plan y nos apetece a todas. Tampoco pasa nada.

-No veo nada malo en ir a tomarme algo con mis amigas, Víctor.

-¿Te quedarías más tranquilo si hacemos eso?

+Es que no lo veo bien, tía, vas a ir al bar a enseñar y a provocar a los tíos de ahí.

RM

- ¿Pero qué dices? Voy con mis amigas.**
- Te prometo que me pondré algo no tan revelador.**
- No te pongas así, mejor no voy y ya.**

- +**a) Que me da igual Alex, que tú no sales de casa y punto.**
- +**b)c) Vale, tú verás lo que haces.**

LLEGA LA TARDE NOCHE Y VÍCTOR TE LLAMA

+Oye amor, siento cómo me he puesto antes. Lo he estado pensando y creo que no pasa nada si vas con tus amigas.

-¿En serio amor?

+Sí. Pero mándame una foto de cómo vas a ir.

-*le mandas una foto de ti en una blusa con una chaqueta por encima y unos vaqueros apretados*

+¿Pero tú estás loca? ¿Cómo vas a ir enseñando tanto escote?

RM 1

a)Pero si no se me ve nada, Víctor, estás paranoide.

b)Por algo llevo la chaqueta, para taparme un poco.

c)Mejor me pongo un jersey, ¿no?

1.a)1.b) +Alex, que te pongas algo por encima, no me hagas enfadar.

1.c) +Sí, mejor.

RM 2 si ha contestado 1.a) o 1.b)

2.a) -Vale, me taparé un poco.

2.b) -No me parece bien que quieras controlar cómo voy vestida.

si ha contestado 1.c)

+ Aunque aún así, deberías ponerte también una chaqueta por encima.

si ha contestado 2.a)

2.a) - Perfecto.

si ha contestado 2.b)

2.b) - Es lo que hay, ¿te vas a vestir correctamente?

RM 3 si ha contestado 1.c) o 2.a) o 2.b)

-No voy a dejar que me hagas sentir mal por cómo voy.

-Sí...

SI ALEX DECIDE IR SIN VESTIRSE COMO QUIERE

Alex está con sus amigas y no para de recibir llamadas de parte de Víctor.

+Tía, ¿por qué te llama tanto tu novio?

-No lo sé...

SI ALEX DECIDE IR VISTIÉNDOSE COMO QUIERE

+Tía, ¡qué abrigada vas! ¿No tienes calor?

-Sí, pero mi novio me ha hecho ponerme más ropa...

+¿Qué? ¿De verdad te obliga a vestirte como él te diga?

RM

-Lo he hecho para que se callase.

-Sí, pero lo hace por preocuparse nada más.

-Es que no sé qué hacer.

+No deberías dejar que te controlase en lo absoluto, te puedes vestir como quieras tía.

-Ya...

SIGUIENTE ESCENA

Pasan las horas y Alex vuelve a casa. En la puerta de su casa está Víctor esperándole.

+¿Pero qué son estas horas, tía?

-¿Qué haces aquí, Víctor?

+He venido porque estaba preocupado porque no me cogías el móvil.

-Estaba con mis amigas y no he usado el móvil.

+¿Ah, sí? ¿Y esta foto que han subido tus amigas a Instagram?

se ve un post de instagram en el que salen las 3 juntas

-Pero eso lo han subido ellas, y es solo una foto, Víctor.

+Que me da igual. Que sales con tus amigas a golpear y te olvidas de mí.

RM

-He salido con mis amigas para vernos y punto.

-Te prometo que no he hecho nada.

-Tienes razón, me he dejado llevar y no te he contestado. Lo siento

+¡Me la suda! La próxima vez que hagas algo así, tendrás problemas muy serios.

ENTRADA DE DIARIO

-Tengo que cortar con Víctor.

Está comenzando a descontrolarse, y a querer adquirir un poder sobre mí que nadie debería tener sobre nadie.

-No sé qué está pasando con Víctor.

Este no es él, no se comportaba así antes y estoy empezando a asustarme.

-Me estoy comportando fatal con Víctor.

Él no se merece que haga lo que yo quiera, le debo respeto y preguntarle antes de hacer las cosas.

LLEGA EL LUNES

Estás en el recreo sola y se te acerca Carlos.

+¡Hey Alex! ¿Qué te pasa?

RM

1.a) - Estoy un poco decaída porque creo que voy a dejar a Víctor.

1.b) - Siento que estoy decepcionando a Víctor.

1.c) - Nada, no te preocupes.

si ha contestado 1.a) o 1.b)

+¿Y eso, tía? ¿No estabais bien?

RM

2.a) - Sí, pero últimamente se está pasando de la raya.

2.b) - Sí, pero creo que está empezando a convertirse en algo tóxico.

+Ya veo... tienes mi apoyo. No deberías dejar que te trate así.

si ha contestado 1.c)

+¿Seguro, tía?

- Sí, de verdad, no te preocupes.

A LA SALIDA DE CLASE, VÍCTOR TE VE

+¡Hola amor! ¿Cómo estás?

RM

- 1.a) Hola, Víctor. Quería hablar contigo.
1.b) No muy bien, la verdad.
1.c) Bien, ¿ya no estás enfadado?

si responde 1.a) o 1.b)

+**¿Sobre qué?**

RM

- 2.a) Creo que lo nuestro no está funcionando.
2.b) Nada, mejor déjalo.

si responde 1.c)

+**Claro que no. Confío en que la próxima vez te portarás mejor.**

-**Sí...**

si responde 2.a) o 2.b)

+**¿Qué? ¿Pero qué coño dices, tía?**

RM

- 3.a) Víctor, últimamente te estás pasando conmigo.
3.b) No me grites, por favor, que estoy mal.
3.c) Nada, mejor déjalo.

si responde 3.a)

+**¿Y tu solución es dejarme? ¿Y ya está? ¿No te parece que estás exagerando?**

-**No, Víctor. Le estoy dando la seriedad que se merece.**

+**Tú verás, tía. Ahí te quedas, paso de ti.**

FINAL BUENO

HAS CONSEGUIDO CORTAR LA RELACIÓN ANTES DE QUE VAYA A PEOR

si responde 1.c), 3.b) o 3.c)

+**Perfecto, pues mejor vamos a por un helado y nos olvidamos de esto.**

FINAL MALO

NO HAS CONSEGUIDO CORTAR LA RELACIÓN Y SEGURAMENTE VAYA A PEOR

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS GRÁFICOS

Referencias de imágenes:

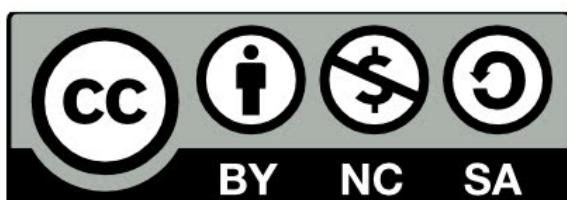
- <https://stock.adobe.com/es/images/modern-restaurant-interior-design/235678070>
- <https://www.optiekbangma.nl/oogzorg/oogklachten/>
- <https://www.mytransformationhealth.com/minors-programming>
- <https://www.barnhillcontracting.com/projects/south-mecklenburg-high-school/>
- <https://www.wjtv.com/news/local-news/classes-canceled-wednesday-for-warren-central-high-school-students-due-to-power-outage/>
- <https://m.habitaclia.com/viviendas-barcelona.htm?state=1>
- <https://www.artstation.com/artwork/rRzJz6>
- <https://pnghut.com/search/asian-teen>
- <https://icon-library.com/png/717468.html>
- <https://www.artstation.com/marketplace/p/R9ew/school-hallway-001>
- https://cadenaser.com/programa/2018/09/16/hora_14_fin_de_semana/1537098106_159055.html
- <https://www.wcpss.net/domain/15123>
- <https://www.pinterest.es/pin/858006166487413514/?d=t&mt=login>
- <https://clipart.info/broken-heart-png-image-1247>

ESTE PROYECTO ESTÁ HECHO CON INTENCIÓN ACADÉMICA Y SIN NINGÚN ÁNIMO DE LUCRO BAJO LA SUPERVISIÓN DE LA UCM



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

 creative commons



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](#).

- **Reconocimiento** — Debe [reconocer adecuadamente](#) la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.
- **No Comercial** — No puede utilizar el material para una [finalidad comercial](#).
- **Compartir Igual** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la [misma licencia que el original](#).