***Motiva a tu equipo***

**Documento de diseño de videojuego**

*DaFukAreWeDoing*

Versión 1.1 - 21 de marzo de 2019

|  |  |
| --- | --- |
| **Resumen** | |
| **Géneros:** Aventura Gráfica | **Modos:** 1 jugador |
| **Público objetivo:** Adolescentes | **Plataformas:** PC |
| **Developers:**  Francisco Solano López Bleda de Castro  Manuel Hernández Nájera-Alesón  Jorge Algaba Aranda  Antonio Cardona Costa | **Hitos:** |

**Descripción**

Aventura gráfica simple destinada a adolescentes para favorecer dinámicas de equipo positivas y motivadoras. El jugador se enfrentará a una serie de personalidades estereotipo con las que deberá aprender a lidiar para alcanzar la mejor puntuación posible y el final deseado donde todos han aportado a la labor de forma constructiva.

Se obtendrán métricas con las cuales poder evaluar cual es la respuesta más habitual ante ciertas interacciones, el tiempo requerido y el resultado final.

**Relato breve y parcial de una partida típica**

El jugador inicia el juego, siendo recibido por un monitor del campamento que le explica la situación en la que se encuentra y presenta al resto de personajes. Acto seguido se le asignará a cada uno de ellos una tarea a realizar. El jugador desde la posición coordinador de actividades visitará cada uno de los personajes en sus zonas de trabajo. Deberá motivarlos a realizar la tarea que se les ha encomendado mediante una serie de opciones de diálogo que pretenden circunvalar los aspectos no productivos de la personalidad de cada personaje. Finalmente será valorado por el monitor del campamento en función de su desempeño.

## 

## El juego

**Desarrollo**

El juego se desarrolla utilizando el módulo uAdventure v0.10 para Unity. Un motor de aventuras gráficas que nos permite fácilmente definir escenas, personajes y árboles de diálogo.

**Menús**

El único menú que se encontrará el jugador es el de inicio de partida. Durante el juego solo necesitará navegar entre opciones de diálogo. No se utiliza ningún tipo de inventario ni opciones dentro del juego debido a la brevedad de la experiencia.

## Jugabilidad

**Mecánica**

Se podrá clicar sobre la pantalla para avanzar el diálogo y posteriormente elegir opciones de diálogo entre las que se presenten.

**Dinámica**

Esta es una aventura gráfica muy simplificada, el jugador únicamente podrá tomar distintas opciones de conversación en una experiencia de juego muy lineal.

*.*

**Estética**

Imágenes reales con personajes superpuestos 2D estilo South Park.

## Contenido

**Historia**

El jugador encarna a un adolescente en una excursión educativa con el fin de ayudar a la restauración de un lugar emblemático de un pueblo histórico. Su rol es el de coordinador de actividades. Debe asegurarse de que los otros chicos realicen su trabajo, acercándose a ellos y tratandolos de forma acorde a las personalidades de cada uno. Tanto él como sus compañeros son chicos de 16 años, cada uno ha recibido una tarea específica en un lugar concreto.

**Personajes**

**Timoty**



Personalidad: Sumiso

Escenario: Arreglar puerta

Problema: Asignado con una tarea compleja y que le abruma.

Solución: Intercambiar su tarea con Bolt.

**Deivid**



Personalidad: Chulesco.

Escenario: Comedor

Problema: No quiere realizar el trabajo.

Solución: Presentarle el trabajo como un reto a superar.

**Bolt**



Personalidad: Trabajador.

Escenario: Pintar Pared

Problema: Asignado a una tarea muy simple que no le motiva.

Solución: Intercambiar su tarea con Timoty (sumiso).

**Jimeno**



Personalidad: Vago.

Escenario: Tejado

Problema: Motivar mediante un premio.

Solución: Ofrecer algo especial durante la comida.

**Monitor**

Presenta el juego y evalúa el resultado.

**Copyright**

http://southpark.cc.com/avatar#popup

**Referencias**

* MundoDisco. 1995. Perfect Entertainment. PSX
* Doki Doki Literature Club. 2018. Team Salvado. PC
* Hatoful Boyfriend. 2011. Hato Moa. PC