

# Formato Propuesta Video Juego

---

**Nombre del Equipo:**

RadishBox

**Título del juego:**

Ponte Trucha

**Descripción breve (50 a 100 palabras):**

Ponte Trucha es un juego donde un niño de nombre Manuel Trucha tiene que preparar una mochila para evacuar en una situación de desastre natural. En la primera parte del juego Manuel empaqueta una mochila seleccionando el equipo y los items que llevará consigo, en la segunda parte Manuel tiene que llegar hasta el punto de evacuación haciendo uso de sus items.

**Objetivo (¿Qué habilidad enseña?):**

Aprender a empaquetar una mochila para llegar a un lugar seguro.

Una persona que sabe empaquetar una mochila para evacuaciones, empaqueta:

- Alimentos no perecederos en empaques fáciles de abrir, como fruta seca.
- Agua.
- Ropa adecuada, impermeable si está lloviendo.
- Artículos de higiene, como gel anti-bacterial o toallas desinfectantes
- Calzado adecuado, tenis para moverse rápido, botas de plástico si va a cruzar agua

**Fuente (¿De dónde sacaron la información sobre la habilidad?):**

- CENAPRED 2014, Cartel Alerta Medida de Protección en casos de Inundaciones, disponible en: <http://www.cenapred.gob.mx/es/Publicaciones/archivos/232-CARTELALERTA-MEDIDASDEAUTOPROTECCINENCASODEINUNDACIONES.PDF> consultado por última vez en 07/27/2015
- CENAPRED 2014, Cartel incendios urbanos, disponible en: <http://www.cenapred.gob.mx/es/Publicaciones/archivos/134-CARTELINCENDIOSURBANOS.PDF> consultado por última vez en 07/27/2015
- FEMA 2004, *Are You Ready ? An In-depth Guide to Citizen Preparedness*, disponible en: <http://www.fema.gov/media-library/assets/documents/7877> consultado por última vez 07/27/2015

**Género** (El juego entra en la categoría de “Juego serio”, pero puede ir combinado con otro género, por ejemplo: Acción, Aventura, Rol, Lógica, etc):



Aventura/puzzle

**Plataforma de desarrollo** (El juego debe correr en dispositivos móviles con Android, pero hay varios motores de juegos y librerías que pueden ser usados. ¿En qué se piensa desarrollar el juego?):

Unity

**Escenarios y objetos** (referentes al juego describirlos, las imágenes a anexar deben de reflejar lo aquí descrito):

El juego cuenta con dos etapas la primera es el armado de la mochila donde Manuel selecciona que objetos de su casa llevará consigo para poder llegar al punto de evacuación. El tiempo es finito así que Manuel tendrá que ser cuidadoso con lo que elige.

En la segunda etapa Manuel tiene que ir cruzando la ciudad y mientras va avanzando encontrará diversos obstáculos como el cansancio, el hambre, la sed, el clima basura, Manuel tendrá que usar lo que guardó en su mochila para superar estas adversidades. Para ambas etapas se tienen dos ubicaciones un huracán en ciudad y un incendio en ciudad. Cada lugar corresponde a un nivel con diferentes atributos y retos.

Niveles:

1. Huracán (pueblo costero)
  - a. Lluvia ocasional
  - b. Zonas inundadas (agua fija)
  - c. Zonas inundadas (agua corriente)
  - d. Caen ramas
  - e. Viento puede empujar
  - f. Frecuencia de estos fenómenos aumenta con el tiempo
2. Incendio (ciudad)
  - a. Fuego. Se esparce
  - b. Zonas de calor
  - c. Zonas de humo
  - d. Estufas, tuberías de gas y calentadores pueden convertirse en fuente de fuego

Objetos:

1. Agua
2. Toallitas húmedas
3. Latas de comida
4. Papitas
5. Botas
6. Tennis
7. Libros
8. Impermeable
9. Consola video juegos

**Personajes** (Describirlos y anexar imágenes de arte conceptual):



Manuel Trucha, niño que usa el jugador que intenta llegar a un punto de evacuación para reunirse con su familia.

Instructor de Protección civil, personaje que da pistas y enseña a Manuel como empacar una mochila para evacuar y a evacuar.

**Resumen de Historia (máximo 50 palabras):**

Manuel se encuentra en su casa solo, cuando ve en la tele la noticia sobre un huracán. Las autoridades están solicitando evacuar. Manuel sabe que su familia lo está esperando en el punto de evacuación y tiene que llegar hasta él. Pero llegar ahí será difícil si no lleva el equipo adecuado en su mochila.

**Mecánicas (dinámicas, reglas) del juego:**

1. Administrar espacio para obtener un mayor beneficio por los objetos empacados
2. Usando los contenidos de la mochila salir de un punto A para llegar a punto B, optimizando su uso en el trayecto.

**Flujo del juego**

1. El jugador selecciona un nivel que pertenece a un escenario de emergencia
2. El jugador ve la historia del escenario
3. Durante la etapa de preparación:
  - a. El jugador prepara su mochila a partir de una serie de objetos que puede llevar. El espacio en la mochila es limitado.
4. Durante la etapa de exploración:
  - a. El jugador parte del punto A del mapa
  - b. El jugador se va moviendo de tile en tile. Cada vez que se mueve, se le resta a la barra de agua y energía
  - c. Y posee una barra de salud, que disminuye con enfermedades. Las enfermedades las obtiene por eventos o incidentes en el mapa.
  - d. Si el jugador logra llegar al punto B, gana el nivel
  - e. Si el jugador no lo logra, pierde el nivel y tiene que volver a intentarlo