

YOUTH IN TROUBLE

Ficha técnica

Título: Youth in Trouble

Alumna: Judith González

Plataforma: Tablet / PC

Temática educativa: Precaución del uso de drogas

Género del juego: Aventura gráfica

Destinatarios: Adolescentes

Trama argumental

La historia transcurre una noche en que el personaje acude a un local de ocio nocturno, en este caso una discoteca. El protagonista así pues, se desplazará por el local donde se encuentran sus amigos y allí podrá tomar una bebida e incluso acceder a estupeficientes.

El protagonista ha de decidir cómo quiere divertirse, si de forma saludable y precavida, o dejándose llevar por las malas influencias presentes en el local.

Reglas del juego

El objetivo final del juego es llegar hasta la salida del local. Para ello el jugador se enfrentará a una serie de dilemas que determinarán la partida. Por ejemplo, si consumiera mucha cocaína, moriría y el juego finalizaría sin haber cumplido el objetivo.

Al inicio del juego el jugador seleccionará un personaje. Cada uno de ellos presenta sus propias características en cuanto a salud y popularidad. Obviamente, estos rasgos tendrán una influencia directa en el desarrollo de la partida.

El juego está compuesto por varios escenarios y, a su vez, cada espacio tiene sus propios personajes.



Indicador de salud - Depende de las consumiciones del personaje. Cuando la salud se agota el jugador muere y se acaba la partida.



Baja popularidad - Como su nombre indica, las relaciones sociales del jugador son nefastas y de seguir así podría llegar a ser expulsado del local.



Popularidad normal - Es la condición social ideal: fuera de cualquier riesgo el jugador se siente bien.



Alta popularidad - Aunque parezca positivo este exceso de popularidad desembocará en una mayor exposición a las drogas.

Como se dijo, la respuesta por parte del personaje a una serie de situaciones solo puede desencadenar tres posibles resultados:

- **Muerte:** En cualquier momento de la partida el personaje fallece sin llegar a la meta. En este caso aparecerá un cartel que reza "game over" y una serie de explicaciones morales que justifican la muerte.
- **Game over:** El personaje llega a la meta pero ha consumido drogas en su camino. En este caso aparecerá en pantalla la advertencia de que las drogas no son un juego y siempre que se apuesta por ellas se pierde.
- **Objetivo cumplido:** El jugador ha superado todas las pruebas y llega al final sin haber consumido. Ésta es la única manera de ganar y, al final, el jugador será vitoreado.

Referentes

Dado que el videojuego aborda un tema delicado, la documentación previa es inevitable ya que nos permitirá realizar un planteamiento más profundo. Para ello, se ha recolectado información útil y verídica en su mayoría referente a los siguientes temas:

- Principales drogas consumidas por los jóvenes.
- Motivos que llevan a los jóvenes a consumir drogas.

Personajes

Jugador: Su selección además de iniciar la aventura gráfica influirá en su desenlace. Cada uno de los posibles jugadores tiene diferentes características pero todos actúan bajo el rol de héroe.

Influencias positivas: Son los amigos del personaje que no ejercen sobre él la presión de grupo y, por tanto, no le incitan al consumo de drogas. Estos personajes tienen el rol actancial de facilitadores.

Influencias negativas: Representan todo lo contrario a los anteriores: si aquellos eran como ángeles para la conciencia del jugador éstos serán demonios que le presionarán para que consuma. Su rol actancial es el de villanos.

Vendedor: Su hábitat natural son los aseos, escenario donde ofrece drogas al personaje. Su influencia sobre el jugador es menor que la de los anteriores, pero también tiene el rol de villano.

Camarero: Sin ninguna influencia sobre el jugador, de este personaje que se sitúa en la barra del local solo se pueden conseguir bebidas.

Escenarios

El juego se desarrolla en tres escenarios principales:

La pista de baile de la discoteca donde el jugador encontrará influencias tanto negativas como positivas. Desde ahí puede acceder a los dos otros escenarios o seguir avanzando por el laberinto unicursal. La pista es el lugar ideal para que los amigos negativos arrastren al jugador a la barra o al baño donde se le presentarán nuevos dilemas.

En la **barra** el jugador interactuará con el personaje del camarero y elegirá el tipo de bebida que desee.

El último escenario a destacar es el **baño**, donde el jugador puede ver el estado de su personaje y además encontrará al vendedor ofreciendo sustancias nocivas o perjudiciales.

Gráficamente los escenarios están representados a partir de texturas y su iluminación, aunque en ocasiones incluirán algún elemento. Así pues el espacio está explicado de una forma sencilla para que toda la importancia recaiga sobre la acción.

Interficie gráfica

A continuación se presentan diferentes pantallas del juego. Éstas utilizan los diferentes elementos de los cuales se ha hecho mención anteriormente (escenarios, personajes, iconos, etc).



Esta pantalla muestra el logo del videojuego, se trata de la pantalla de inicio.



Esta segunda pantalla muestra el personaje que hemos seleccionado para jugar.



Aquí tenemos al camarero, el cual se encuentra en la barra y ofrece bebidas al personaje.



En esta vemos el escenario del baño, donde el jugador comprueba su estado.



Como hemos mencionado antes, en el baño se encuentra el vendedor, el cual ofrece drogas al jugador.