



Resumen Ejecutivo

"la primera Paz será siempre interior"

El jugador asume el rol de "Aurora": una joven artesana, quien - para su sorpresa - despierta tras 11 años de sueño criogénico. Desorientada, irá encontrando instrucciones para reconquistar el nuevo mundo.

Aurora descubrirá que tiene a su cargo una extensión considerable de tierra que debe "recuperar". Para lograrlo, tendrá que completar misiones; recolectar objetos, resolver situaciones, construir artefactos y por supuesto, demostrar su valentía y carácter. Con ayuda de sus guías ancestrales y la Inteligencia Artificial que la ha despertado, ella será un modelo para niños y niñas alcanzar un estado de paz interior, a través del equilibrio con el planeta, con si mismo y con los demás.

Nuestra heroína avanzará por capítulos a medida que optimiza los índices necesarios para la vida en el territorio a su cargo. Para efectos de esta convocatoria, nos proponemos producir y distribuir el primer capítulo: Aurora, un nuevo mundo.

Durante la exploración del "nuevo mundo", Aurora aprenderá a cuidarse a sí misma y a mantenerse en equilibrio con elementos naturales como el agua y las plantas. Usará herramientas y recibirá conocimientos para cumplir las misiones que le ayudarán a restablecer los índices de vida de su territorio y conquistar finalmente, el derecho de despertar a los otros.

En la primera fase de la producción realizaremos las piezas gráficas pendientes y las animaciones, mientras en paralelo se optimiza el plan de producción y se prepara el entorno de desarrollo.

En la segunda fase, a partir de la historia, se crean y relacionan las escenas, los mapas, los personajes, los elementos, los efectos visuales, los efectos de sonido y otros efectos especiales, sobre la implementación del motor gráfico correspondiente. Se crea el ciclo de retroalimentación y testeo directo con el Público Objetivo. En la fase final, se realizará la instalación del juego en intervenciones tecnológicas seleccionadas.

FICHA TÉCNICA

Nombre del Juego:

Aurora, el nuevo mundo.

Género:

Aventura / Mundo Abierto.

Objetivos del Juego:

"Despertar a la humanidad de su sueño criogénico. Producir alimentos.

Encontrar la paz interior."

Capacidades y Conductas que fomenta:

Asertividad, comunicación y resiliencia.

Historia Original por:

Laura Vargas y Sebastián Silva, 2014.

Idea original diseñada para la Convocatoria Apps.co III: "Cambio de Juego".

Licencia del código fuente: GNU GPLv3

Licencia de elementos artísticos:

Creative Commons Atribución-CompartirIgual (CC BY-SA)