

Ejercicio previo de seminario

Lenguajes Audiovisuales y Narrativa Interactiva

Nombre	NIA
Alba Haro Martín	172774
Alexandru George Boboc	174485
Óscar Áldrin Alva	123456
Gabriel Arroyo	123456

1 Descripción general y aspectos prácticos

El juego que planteamos a continuación se aleja de los estándares comerciales al buscar **provocar en el usuario un sentimiento de concienciación y reflexión**.

Para empezar, se le muestra al usuario la interfaz de una vieja máquina de arcade, así como sus controles, los cuales podrá accionar. A través de ellos podrá controlar en la pantalla del propio dispositivo, una nave en un pequeño juego de tipo spaceship, en el que deberá derribar una serie de objetivos que le son presentados como enemigos.

Acabada la partida, se le mostrará al jugador que en realidad ha estado controlando un dron de combate, mostrándole el resultado de sus ataques sobre una región real de la Tierra, así como la devastación causada por sus acciones.

2 Objetivo(s) expresivo(s)

Este juego, no solo es una entrega entretenida a través de un entorno retro clásico, sino que además presenta un **giro inesperado en el final** con un trasfondo que busca lo siguiente:

- Criticar la insensibilización e impersonalidad de la guerra al hacer uso de drones.
- Criticar la inmoralidad del hecho de seguir órdenes de forma incondicional, sin siquiera plantearse las posibles consecuencias o los daños colaterales.
- Concienciar al jugador de que las acciones ficticias que lleva a cabo en el juego están inspiradas en hechos reales que se dan a diario en otras regiones del mundo.
- Criticar la forma que tienen los juegos tradicionales de representar los conflictos bélicos alejando al usuario de la crudeza de la situación y convirtiéndola en mero entretenimiento, eliminando cualquier sentimiento de empatía.

3 Claves de la propuesta de diseño

En todo momento, el objetivo del juego es que el usuario llegue al final. Así, no se le dificultará prácticamente el abatimiento de objetivos, aunque en ningún momento se le especificará qué son estos realmente. Solo se le dirá que debe conseguir una puntuación lo más alta posible en un tiempo reducido (eventualmente prefijado), buscando que sea eficaz. Así, bajo el factor presión (temporal en este caso) el usuario sólo buscará abatir objetivos, sin siquiera pararse a pensar en la naturaleza de los mismos.

Al ser un juego con una mecánica simple, tanto la interfaz como la narración inicial serán muy escasas, ya que nuestro principal objetivo es la reflexión mediante el discurso final. Algunas características son el violento **giro de sucesos** del final, el **estilo narrativo atemporal** o la **ilustración conceptual** dotada de colores y formas simples.