

Universitat de Girona
Escola Politècnica Superior

Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs

Projecte Final de Grau

MIND THE G·A·P

Autora:

Laura Sánchez-Pascuala Gómez

Tutors:

Imma Boada Oliveras

Resum

Convocatòria:

Juny 2023

Departament:

Informàtica, Matemàtica Aplicada i Estadística

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

Actualmente, el número de noticias que nos informan de delitos de odio sigue siendo un flujo constante y diario con el que nos sobrecargan desde distintas plataformas.

Como resultado hemos llegado a un punto en el que la sociedad se ha insensibilizado ante esas noticias y es necesario realizar acciones para concienciar a la sociedad. En este caso, a través de los videojuegos.

Para ello, se ha creado el prototipo del videojuego ***Mind the GAP***, en el que los jugadores tomarán el papel protagonista como periodistas colaborando dentro de una agencia de detectives para ayudar a resolver distintas escenas de crímenes y desvelar qué historias había detrás, desarrollando así la empatía.

La historia empleada está basada en hechos reales, por lo que puede mostrar contenido sensible (no necesariamente gráfico).

Los objetivos del prototipo son:

- **Narrativa:** realizar una búsqueda de noticias y se crear una historia basada en la premisa anteriormente explicada.
- **Estética:** Crear escenarios y personajes en 2D siguiendo una estética de coloreado semi-realista, tomando como referencia las reconocidas sagas Profesor Layton y Phoenix Wright: Ace Attorney.
- **Mecánicas:** diseñar e implementar mecánicas que representarán las distintas fases de la investigación de los casos en formato de minijuegos o funcionalidades entre personajes desde las que obtener información (sistema de diálogos interactivo, investigación de la escena, comunicación vía telefónica, etc). Se propondrá un diseño extensible que permita integrar nuevas misiones de forma simple.
- **Tecnología:** realizar el juego con softwares gratuitos (Unity, GIMP, Krita, Inkscape y Audacity) disponible para PC.

2. NARRATIVA

Los jugadores tomarán el papel de un periodista cuya agencia pretende colaborar con una agencia de detectives (la agencia GAP) para contribuir a mejorar la reputación que han ido ganando debido a las últimas noticias que han estado publicando.

Realizando esta colaboración, esperan obtener una mejor calidad de noticias al estar involucrándose desde dentro en el problema y ayudando a resolverlo.

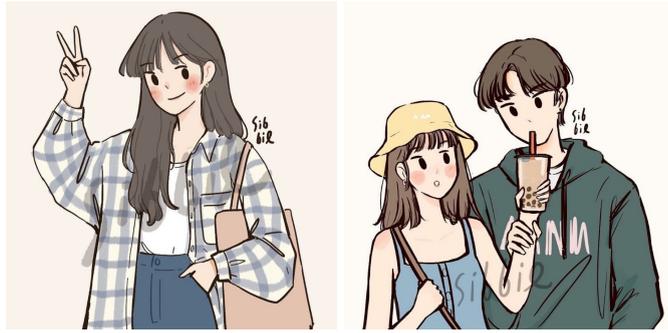
Tras llegar a la agencia, obtener su identificación y ser asignado como acompañante, comienza su misión junto a la agente 463N73.

La historia¹ sobre la que tienen que buscar información relata como un chico llamado Biel ha estado al borde del suicidio debido al acoso constante por sus antiguos compañeros de instituto, entre otros motivos. Su familia ha pedido ayuda a la agencia GAP para poder encontrar pruebas que llevar a juicio y que puedan ser de ayuda para condenar a esas personas que han estado afectando al joven.

3. ESTÉTICA

La estética e interfaces toman referencias de las sagas Profesor Layton, Phoenix Right: Ace Attorney y Danganronpa, pero el arte del juego se basa en el estilo de la artista Sibbil ([Sibbil Instagram](#)).

¹ La historia que se cuenta en el juego está basada en la siguiente: [“Me dijeron que fuera corriendo al instituto: Gael se había intentado suicidar” - La Opinión de A Coruña](#)



Arte referencia de la artista Sibbil

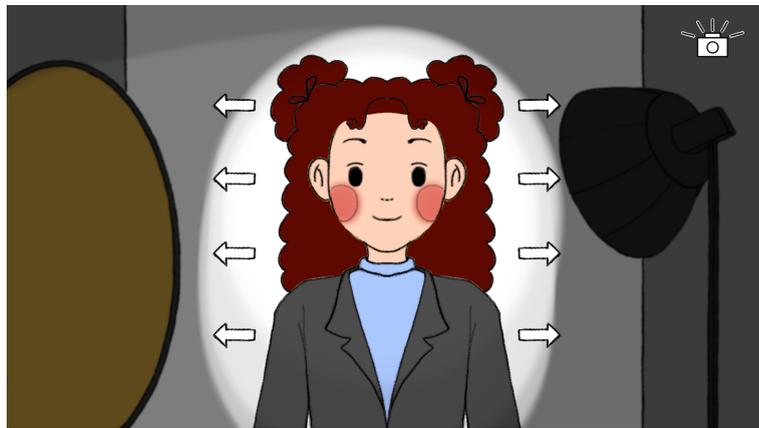


Imagen del editor de personajes en Mind the GAP

4. TECNOLOGÍA

Jugar a **Mind the GAP** no requiere ningún componente especial, únicamente requiere de un ordenador con un ratón funcional.

5. MECÁNICAS

Las mecánicas del juego están pensadas para que se integren con la narrativa y la historia.

Entre ellas se incluyen:

- Sistema de diálogos interactuable
- Sistema de recolección de pistas (en cuyo valor está basada la economía)
- Editor de personajes
- Sistema de nexos entre escenas
- Sistema de animaciones para las cinemáticas estilo cómic
- Mapa con localizaciones por pistas
- Minijuegos
 - Puzle deslizante (Klotski)
 - Fotografía (clicker)
 - Reorganización de los hechos (click and drag)

6. RESULTADOS

El resultado final del prototipo y el walkthrough completo se puede ver y descargar en el siguiente enlace: [MIND THE GAP - LAURA SÁNCHEZ-PASCUALA GÓMEZ](#)

MANUAL DE INSTALACIÓN DEL PROTOTIPO

1. Descomprimir el archivo .zip que contiene el ejecutable del juego.
2. Hacer doble click en el ejecutable .exe para iniciar el juego.
3. Usar el ratón para interactuar con los elementos del juego (click izquierdo)
4. Seleccionar comenzar para empezar la partida.
5. Se puede salir del juego utilizando el menú del teléfono (indicado en pantalla cuando sea accesible), utilizando la app con la puerta.