

APRENDO JUGANDO JUEGO ONLINE



PROYECTO Juego Educativo Harlot

FRANCISCO SOLAR A: Coordinador General Proyecto Harlot



Harlot es un video juego del género **point and click**: “dinámica de este tipo de experiencia consiste en ir avanzando por el mismo a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz similar, utilizando un cursos para mover al personaje y realizar las distintas acciones”

Está desarrollado por **Zola.E.I.R.L**, y se estima la fecha de lanzamiento para el día 05 de Marzo del 2018, la primera version estará disponible para cualquier dispositivo tecnológico: Notebook, Celulares, Tablet. Gracias a la tecnología Html5 responsivas.



JUGABILIDAD

El objetivo del juego es lograr escapar de la casa, antes que te encuentre el “**Damson**”, el cual se demorará 45 minutos en salir de su guarida dentro del edificio. Para lograr salir de la casa, deberás encontrar las cinco claves que te ayudarán a abrir la puerta principal y escapar de Damson.

La mecánica del juego consiste en explorar las habitaciones de la casa, buscar objetos interesantes y resolver acertijos, cada vez que el jugador encuentre un objeto, ganará una carta, la cual le entregará información importante sobre los echos misteriosos de la historia de la casa y el pueblo.

La información de HUD. (Head-up display), se encontrará en la parte superior de la pantalla, donde el jugador tendrá acceso a la información de sus cartas.

El jugador tendrá que atravesar la casa de noche, tendrá que encontrar llaves y resolver acertijos que lo harán progresar para lograr conseguir los 5 codigos que lo ayudarán a salir de la casa de Damson.

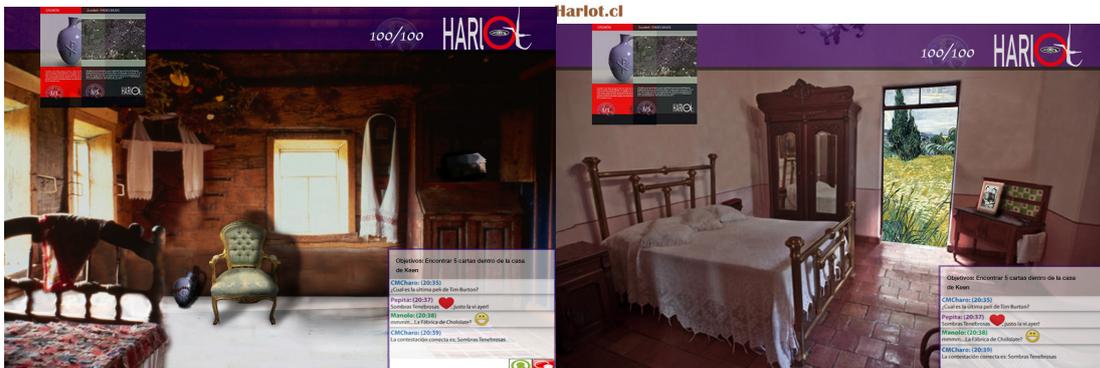
Si luego de 45 minutos no logra encontrar los 5 codigos, Damson lo atacará, y el jugador tendrá que comenzar desde el comienzo.



HARLOT

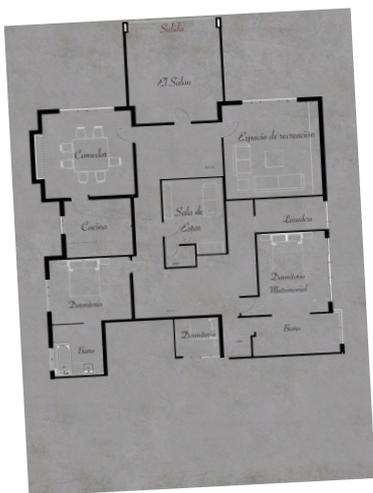
Descubre los misterios de la historia

harlot.cl



ARGUMENTO

Helena se despertó en un lugar desconocido para ella, junto a una nota que le indica que Damson está en la casa con ella y que debe salir lo más rápido del lugar. Además de la nota, encuentra una puerta con 5 candados, los cuales se habrán con cinco claves distintas, además de un mapa del edificio donde se encuentra.



El plano de la casa: a través del cual, el jugador podrá orientarse a través del juego, (ordenando los cuartos con pistas y acertijos) además de poder anticipar los ataques de Damson.



La puerta y los códigos: Al despertar Helena tendrá que descifrar 5 códigos, para poder abrir la puerta y salir del edificio, antes que la encuentre Damson, las pistas las tendrá que encontrar en las habitaciones de la casa, observando objetos, notas, fotografías, escuchando cintas y mirando videos a través de agujeros en las paredes.



Cuando ya se encuentran los 5 códigos y son descifrados, debes volver a la salida y abrir la puerta para salir del edificio, para terminar el nivel.

Las Cartas estarán separadas en subgrupos los cuales son:

Cartas de Mapas

las cuales tendrá información de sitios, lugares o regiones. Adquiriendo con esto conocimientos geográficos y territoriales del personaje.

Cartas de Personajes

Tendrán información biográfica de los personajes que interactúan entorno al personaje central del juego. Por ejemplo: Familiares, Influyentes, Científicos, Filósofos. Con ello, el estudiante adquirirá conocimientos biográficos.

Cartas de Análisis de conceptos

a través de estas cartas el estudiante adquirirá información de conceptos que trabaja el personaje principal, pueden ser: Científicos, literarios, filosóficos, históricos. A través de ello, el estudiante profundizará en la comprensión, análisis y síntesis conceptual.

Cartas de Mitologías

Obtendremos información de: mitologías, leyendas y personajes ficticias de estas cartas, las cuales potenciarán personajes ficticios de la literatura entorno al personaje principal.

Cartas de Culturas

Nos entregarán estas cartas, información de diferentes culturas de la humanidad, por ejemplo: cultura indígenas, culturas coloniales, culturas contemporáneas. Reforzando con ello conocimientos históricos del entorno del personaje principal.

Cartas de Idiomas

Ya podemos adivinar, que de estas cartas, obtendremos información relevante de la gramática de diferentes idiomas de las culturas, enfocadas en los idiomas del personaje principal.

Cartas de Objetos

En estas cartas, estará la información de todos los objetos que estuvo en relación con el personaje principal, las cuales potenciará el conocimiento de diseño objetual de la historia de la humanidad.