

Anexo 5
Árbol del mundo
Aspectos de diseño gráfico

DESGLOSE

1. Personajes Principales

1.1 Maestros

MAESTRA ANA -telepatía-		
Rasgos descriptivos	Aventuras y Situaciones	Dibujos y gestos
<p>45 años Tez canela Cabello corto "teñido" castaño oscuro Enérgica Cariñosa Siempre sonriente Viste conservadora pero cómoda faldas o pantalones amplios de telas oscuras, zapatos bajos, gafas y pelo desordenado Carga un morral lleno, una Tablet y varias bolsas de lona con materiales y cuadernos de los niños.</p>	<p>Av. 1 // Esc. 1: -Camina hacia adelante -Conversa con el jugador -Conversa con otro personaje -Señala a unos niños (puede ser con la mirada) -Camina rápidamente y entra por una puerta Av. 1 // Sit. 1: -La misma imagen de Esc.1 pero tratada como recuerdo. Av. 3 // Situación 2: -Sentada al lado de otros maestros, al rededor de una mesa calificando -Habla mientras califica Av. 4 // Resultados Evaluación: -"Pasa caminando" cerca a la mesa de trabajo, se detiene y habla -Se marcha enojada Av. 6 // Opción 4 / Realimentación -Segundo corte: -Parada al lado de otros profesores, Se nota golpeada, tiene una venda en la cabeza -Abraza al jugador</p>	<p>Cuerpo completo de frente Caminando de frente Bocas para Lip sync (de frente, de lado, ¾'s) Cuerpo completo de espalda Medio cuerpo (sentada) Medio cuerpo sentada escribiendo Parada cuerpo completo de frente Ojos abiertos y ojos cerrados (parpadeo)</p> <p>Expresiones: Sonríe Enojada Concentrada Leyendo Asustada - golpeada</p>
MAESTRA CAMILA -Bio control-		
Rasgos descriptivos	Av. y Situaciones	Dibujos y gestos

<p>Joven (la más joven del grupo) Tez blanca Cabello largo negro Buena figura (exuberante) Bonita Se viste a la moda pero no reveladora: blusas ceñidas pero no escotadas y pantalones largos con botas. Carga un bolso muy grande.</p>	<p>Av. 1 // Esc. 1: -Camina hacia adelante -Conversa con otro personaje -Mira al jugador -Entrega una tablet al jugador -Se despide Av. 1 // Sit. 1: -La misma imagen de Esc.1 pero tratada como recuerdo. Av. 4 // Entrada: -Rostro sonriendo -Habla, dirigiéndose al jugador Av. 4 // Resultados Evaluación: -Sentada alrededor de la mesa de trabajo, al lado del jugador y del maestro Marko -Se marcha enojada Av. 6 // Opción 4 / Realimentación -Segundo corte: -Parada al lado de otros profesores, Se nota golpeada, tiene vendadas las manos</p>	<p>Cuerpo completo de frente Caminando de frente Bocas para Lip sync (de frente, de lado, ¾'s) Medio cuerpo (sentada) Medio cuerpo sentada escribiendo Parada cuerpo completo de frente Ojos abierto y ojos cerrados (parpadeo) Parada con la mano diciendo adiós</p> <p>Expresiones: Seria Sonríe Concentrada Leyendo Asustada - golpeada</p>
---	---	---

MAESTRO MARKO -tecno control-		
Rasgos descriptivos	Aventuras y Situaciones	Dibujos y gestos
<p>Hombre mayor Gentil Tez negra, delgado Estatura baja, Calvicie incipiente y cabello corto. Muy bien arreglado, camisa de manga larga de cuadros, pantalón color claro, botas de trabajo. Suele tener las manos manchadas de grasa o aceite y llevar alguna herramienta en la mano o en el bolsillo</p>	<p>Av. 2 // Esc. 1: -Entra por una puerta -Camina hasta el Maestro Jugador -Entrega un minidisco -Mira de reojo al grupo -Voltear a mirar al maestro Jugador -Le habla susurrado -Sonriendo.</p> <p>Av. 4 // Dec. 1// Resultados: -Sentado a la mesa al lado de Camila y el Jugador -Conversa -Enojado -Se levanta de la mesa -Recoge sus cosas de la mesa -Se marcha</p> <p>Av. 6 // Opción 4 / Realimentación -Segundo corte: -Parado al lado de otros profesores, Se nota golpeado, tiene rasgaduras en las mangas de su camisa, vendas y curitas en diferentes partes de su cuerpo</p>	<p>Cuerpo completo de frente Caminando de frente Bocas para Lip sync (de frente, de lado, ¾'s) Medio cuerpo (sentado) Medio cuerpo sentado escribiendo Parado cuerpo completo de frente Ojos abierto y ojos cerrados (parpadeo) Parado entrega un minidisco (Mano estirada) Inclinado susurrando al jugador Parado "golpeado"</p> <p>Expresiones: Sonriente Concentrado Leyendo Malicioso (mira de reojo) Asustado - golpeado</p>

MAESTRO JUAN -arcano-		
Rasgos descriptivos	Aventuras y Situaciones	Dibujos y gestos
<p>Hombre edad mediana Sobrevivió a una enfermedad causada por sobre-exposición a cristales prohibidos Tez clara Cabello negro con algunas canas, Estatura promedio Con algunos kilos de más, Despreocupado en el vestir, Usa camisas de manga corta por fuera camisetas, túnicas, jeans, zapatos deportivos. Carga un morral escolar y una maleta de mano, llena de materiales escolares. Siempre sonriente.</p>	<p>Av.3 // Sit. 2: -Sentado a la mesa revisando papeles y calificando -Habla mientras sigue calificando Av. 6 // Opción 4 / Realimentación -Segundo corte: -Parado al lado de otros profesores, se nota golpeado, tiene rasgaduras en las mangas de su camisa, vendas y curitas en sus brazos</p>	<p>Medio cuerpo (sentado) Medio cuerpo sentado escribiendo Ojos abierto y ojos cerrados (parpadeo) De pie cuerpo completo de frente "golpeado" Expresiones: Concentrado Calificando Asustado - golpeado</p>

1.2 Estudiantes

FERA -magia arcana-		
Rasgos descriptivos	Aventuras y Situaciones	Dibujos y gestos
<p>Tez blanca Cabello rojo Viste túnicas de colores vivos con figuras grandes en el pecho -escorpión -araña -cuervo -garra de dinosaurio -oso rugiendo</p>	<p>Av. 1 // Esc. 3// Sit. 1: -Juega con la imagen de una lagartija de fuego Dec. 1 // Elección 1ª: -Apaga el fuego Realimentación -Mira al jugador con el fuego aún encendido -Se ríe Sit. 2: -Habla -Levanta la mano derecha -Sale fuego de sus ojos -Se ve esforzada -Se ve agotada -Levanta la mano izquierda -Asiente con la cabeza -Hace estallar Av. 2 // Esc.1: -Juega con un dragón en llamas Av. 3 // Opción 3: -Juega con sus poderes (la imagen debe verse como un recuerdo) Av. 4: -Sentada a la mesa -Se dirige, hablándole al jugador Av. 5: -De pie con la cabeza gacha -Abraza un cristal -Camina, resopla, murmura -Tira el cristal a la basura -Azota la puerta Av.5/ Opc.2 /Realimentación: -Se acerca a Daniel -Le da la mano -Le pide disculpas -Sale del salón al lado de Daniel Opc.3 Realimentación: -Camina hacia el jugador -Disgustada</p>	<p>Cuerpo completo de frente Cuerpo completo de lado De los dedos de la mano salen llamas azules Caminando de frente (acercándose) Caminando de espalda (alejándose) Bocas para Lip sync (de frente, de lado, ¾'s) Cuerpo completo de espalda Ojos abierto y ojos cerrados (parpadeo) Brazo derecho arriba Ambos brazos arriba Asintiendo con la cabeza Resalta mucho sus manos, expresando sus poderes fantásticos Medio cuerpo sentada Abrazando un objeto Estirando la mano derecha hacia Daniel Expresiones: Riendo Concentrada Enojada Furiosa</p>

	<p>-Habla y se va exaltando</p> <p>Opc.4</p> <p>-Caminando hacia el salón</p> <p>-Habla (disgustada)</p> <p>-Parada (enojada) las manos pueden estar levantadas a mitad del cuerpo</p> <p>-Mirada furiosa</p> <p>-Manos empuñadas (luces, fuego)</p> <p>-Parada sola en el salón</p>	
--	---	--

MAXIMILIANO -bio control-		
Rasgos descriptivos	Aventuras y Situaciones	Dibujos y gestos

<p>Asiático Cabello largo recogido Viste camisetas Jeans Bermudas Zapatos desamarrados</p>	<p>Av. 1 // Sit. 1: -Aburrido -Sentado en un pupitre -Brazos cruzados sobre el pupitre -Cara recostada sobre los brazos cruzados Sit. 2 // opc. 1c: -Se levanta de repente -Lanza algo con sus manos Av. 2: -Juega con una tablet -Sentado -Mira sorprendido -Habla dirigiéndose al jugador Av. 3: -Sentado presta atención (la misma imagen de la Av. anterior pero con tratamiento de recuerdo) Av. 5: -De pie, irradia luz dorada de sus manos -Habla dirigiéndose al maestro jugador -Se acerca (caminando) -Habla -De pie al lado de Serena -Pone la mano en el hombro de Serena -De pie al lado de la puerta (enfermería) Av. 6: -Mira por una ventana -De pie</p>	<p>Cuerpo completo de frente Cuerpo completo de espalda De las manos sale luz dorada Caminando de frente (acercándose) Caminando de espalda (alejándose) Bocas para Lip sync (de frente, de lado, ¾'s) Medio cuerpo (sentado) Ojos abierto y ojos cerrados (parpadeo) Lanza un objeto con Mano sobre el hombro de otro</p> <p>Expresiones: Aburrido Distraído</p>
--	--	--

MADELEINE -telepatía-		
Rasgos descriptivos	Aventuras y Situaciones	Dibujos y gestos
<p>Tez oscura Cabello en drelas Ojos claros</p>	<p>Av. 1 // Sit. 1: -Sentada en un pupitre -Observa Sit. 2 // opc. 1c: -Habla</p>	<p>Cuerpo completo de frente Cuerpo completo de espalda</p>

<p>Viste blusas y pantalones con sandalias</p>	<p>-Escribe "con su poder" la palabra HOLA (El plano debe mostrar la cara de la niña que refleja esfuerzo)</p> <p>Av. 2// Esc. 1: -Sentada en el pupitre tomando notas de la clase</p> <p>Av. 3: -Sentada en el pupitre prestando atención (la misma imagen de la Av. anterior pero con tratamiento de recuerdo)</p> <p>Av. 5: -De pie, charlando con Serena -Habla con Serena (parece la misma escena anterior, o mientras se ve caminando a Fera, se escuchan las voces de Madeleine y Serena) -Parada en la puerta de enfermería, pregunta por Serena -Se sienta al lado de Serena</p> <p>Av. 6: -Mira por una ventana -Se toma de la mano con Serena -Solo la voz -Se para junto con otros niños en los círculos señalados -Toca círculos dibujados en el piso de un espacio que sería la sala de emergencias -Se dirige a otros niños -Mira al profesor jugador a los ojos (sin mover los labios le comunica algo al profesor) -Habla a los otros niños</p>	<p>Sentada en un pupitre (medio cuerpo) Con el brazo levantado, como tocando con la mano algo Bocas para Lip sync (de frente, de lado, ¾'s) Ojos abierto y ojos cerrados (parpadeo) Tomándose de la mano con otro niño</p> <p>Expresiones: Atenta Observadora Concentrada</p>
--	--	--

SERENA -tecno control-

**Rasgos
descriptivos**

**Aventuras y
Situaciones**

Dibujos y gestos

<p>Niña hindú Cabello muy largo, en trenzas, decorado con flores. Usa túnicas Sari de colores brillantes.</p>	<p>Av. 1 // Sit. 1: -Flota en el aire (parada, acostada?) -Se desplaza hacia su puesto Elección 1b// realimentación: -Hace que los cables de las lámparas del techo sujeten a los niños y los pongan de nuevo en el piso (refleja esfuerzo) Av. 2// Esc. 1: -Sentada en el pupitre tomando notas de la clase Op. 1 // realimentación: -Sentada en el pupitre tomando notas de la clase Op. 4: -Mira por la ventana Av. 3: -Sentada en el pupitre prestando atención Av. 5: -De pie, charlando con Madeleine -Habla con Madeleine (parece la misma escena anterior, o mientras se ve caminando a Fera, se escuchan las voces de Madeleine y Serena) -Sigue hablando Av.5// Sit.2: -Sigue hablando -Se pone de pie y los cables se desprenden de los muros y se acercan hacia Fera. -Maximiliano le pone la mano en el hombro. -Mira furiosa a Fera Op. 1// realimentación: -Está inconsciente en el piso -El maestro jugador la lleva cargada a la enfermería -Acostada en la enfermería Op.3. -Mira al maestro mientras se va calmado -Entra al salón (junto con Fera) Op.4.//</p>	<p>Cuerpo completo de frente Cuerpo completo de espalda Sentada en un pupitre (medio cuerpo) Flotando (acostada o parada) Acostada Se toma de la mano con otro niño Bocas para Lip sync (de frente, de lado, ¾'s) Ojos abierto y ojos cerrados (parpadeo)</p> <p>Expresiones: Atenta Observadora Concentrada Furiosa</p>
---	--	---

	<p>-Se repite la escena del enfrentamiento con Fera en donde los cables se mueven y salen llamas de las manos de Serena pero en esta opción la escena se alarga un poco, las niñas se van calmando.</p> <p>Av.6: -Se toma de la mano con Madeleine</p> <p>Op.1.// Realimentación: -Levanta las manos hacia el tubo, los cables cobran vida y levantan el tubo -Se para en un círculo dibujado en el piso</p> <p>Op.2.// Realimentación: - La misma escena anterior</p> <p>Op.3.// Realimentación: - La misma escena anterior</p> <p>Después del corte Op. 1: - Serena derrama una lágrima</p> <p>Op.2.// Realimentación: - Serena derrama una lágrima</p>	
--	--	--

DANIEL -magia arcana-		
Rasgos descriptivos	Aventuras y Situaciones	Dibujos y gestos

<p>Rubio, tez clara, viste de rojo y azul en diversas combinaciones</p>	<p>Av. 1 // Sit. 1: -Hace que 2 niñas floten (sostiene la mirada en ellas?, levanta los brazos en un gesto de levantarlas a ellas?) Decisión 1// Elección 1b: -Se desplaza hacia su puesto Av. 1 // Sit. 2: -Levanta la mano para hablar -Habla Av. 1// Sit. 1// Op.1b: -Levanta la mano derecha -Un brillo naranja le brota de los ojos -Se esfuerza -Levanta la mano izquierda -Se ve agotado -Se deja caer sobre su silla sudando Av. 2// Op.1//Realimentación: -Atiende con la cabeza levantada Av. 5: -Daniel rodeado por una luz dorada -Se incorpora lentamente -Se lleva la mano a la cabeza donde se hace evidente un bulto que poco a poco se reduce. -Le habla a Maximiliano -El profesor jugador le explora la cabeza -Diálogo con el maestro jugador Op. 2// Realimentación: -Se da la mano con Fera -Salen juntos del salón Op. 3// Realimentación: -Diálogo con Fera</p>	<p>Cuerpo completo de frente Cuerpo completo de espalda Desplazamiento de un lugar hacia el pupitre (depende del plano) Bocas para Lip sync (de frente, de lado, ¾'s) Medio cuerpo (sentado) Ojos abierto y ojos cerrados (parpadeo) Mano derecha arriba Mano izquierda arriba Manos sobre la cabeza Cabeza con un "chichón" Mano sobre el hombro de otro Ojos con brillo naranja Se da la mano con otro niño Camina al lado de otro Patea algo</p> <p>Expresiones: Sonriente Atento Concentrado Desconcertado y tímido (golpeado) Decepcionado - frustrado</p>
---	---	---

	<p>-Salen juntos del salón</p> <p>Av.5// Sit.2:</p> <p>-Habla</p> <p>-Se para al lado de Fera, le pone la mano en el hombro</p> <p>Op. 1//</p> <p>realimentación:</p> <p>-Llega a la enfermería</p> <p>-Le pregunta algo al maestro jugador</p> <p>Op.3. //</p> <p>realimentación:</p> <p>-Le pregunta algo al maestro jugador</p> <p>Av.6// Sit. inicial:</p> <p>-Daniel mira al Maestro</p> <p>Op.1//</p> <p>realimentación:</p> <p>-Se para en un círculo pintado en el piso</p> <p>Op.4//</p> <p>realimentación:</p> <p>-Habla</p> <p>Después del corte</p> <p>Op.1:</p> <p>-Daniel pateo suavemente un trozo de metal</p> <p>Op.2//realimentación:</p> <p>-Sonríe</p> <p>Op.4.//</p> <p>realimentación:</p> <p>-Habla</p>	
--	---	--

2. ESCENARIOS

El juego se desarrolla básicamente en 9 escenarios:

1. Pasillo
2. Salón de clases
(varía de acuerdo al poder de cada jugador)
3. Habitación del maestro jugador
(planos muy cerrados que muestren poco detalle)
4. Escenarios de ensoñación
(aparecen solo una vez y se describen de acuerdo al poder del jugador)
5. Cafetería
6. Salón de reuniones
7. Enfermería
8. Núcleo de supervivencia
9. Exterior invernadero

Se hace una aproximación por aventura de acuerdo a los guiones:

AVENTURA 1

1. Pasillo del invernadero

Interior, Iluminación blanca. Los pasillos son metálicos con un leve tinte azulado o verdoso, todos los pasillos y espacios terminan en domos o ventanales que permiten ver el espacio exterior. Las puertas son grises o metálicas y tienen un pequeño ojo de buey y una cerradura electrónica. Hay plantas y pequeños árboles en una franja de tierra que recorre el pasillo por la mitad.

2. Salón de clases del invernadero

El salón es un espacio mucho más amplio de lo necesario para los estudiantes, las 20 sillas caben cómodamente en un tercio del espacio de forma de cubo. La pared derecha y el techo son de cristal y se ve el espacio, las otras 3 paredes son blancas inicialmente. Contra una de estas paredes hay lockers para los niños. Hay un escritorio, un atril y una silla para el profesor. La decoración extra depende del poder del profesor y sus decisiones:

Variaciones de acuerdo al poder:

Mago: Sobre la pared se ve un diagrama de runas sobre un portal de piedra (estilo stargate), una marmita con un líquido que burbujea sobre el fuego y hay una biblioteca con pergaminos enrollados.

Telémeta: Se ve un póster grande del cerebro, una serie de cristales azules que flotan sobre una base de vapor y una biblioteca de libros tradicionales.

Tecno - control: Se ve un blueprint¹ de un robot desensamblado, un motor de automóvil y un display de computador con varias pantallas.

Bio - control: Hay una ilustración alta de un árbol y sus partes, un herbario con numerosas plantas y una jaula grande con conejitos alados.

3. Habitación maestro jugador

Cama, mesa pequeña al lado de la ventana, puertas sin marcar, biblioteca. Sobre la mesa hay un Diario

AVENTURA 2

1. Habitación maestro jugador: hay una ventana por la cual el maestro jugador observa el espacio

2. Escenarios de ensoñación de acuerdo al poder:

- a. Mago: Poblado del desierto, rodeado de gente demacrada. Luego se ve la tierra rompiéndose y un chorro de agua que se levanta del piso.
- b. Tecnomante: Dique metálico agrietándose, mientras a su alrededor se ve gente huyendo. Luego se ve al maestro jugador señalando con el dedo hacia el dique. Finalmente se ve un robot gigante sosteniendo el dique con una mano mientras con la otra usa un rayo rojo para soldar el dique.
- c. Telémeta: Escena de un robo a un banco, los ladrones con expresión de furia amenazan a los clientes con armas. Luego se ve al maestro jugador llevándose una mano a la cabeza, mientras los ladrones con expresión de sorpresa ven las armas escaparse de sus manos. Finalmente se ve a los ladrones con un brillo azul en los ojos, quietos arrodillados en fila mientras la policía entra al banco.
- d. Bio-Controlador: Campo de tierra con algunas briznas de pasto amarillo, junto a un granero rojo y un silo. Luego se ve al maestro jugador con una bolsa a la cintura que parado en un risco, mira hacia el campo (se ven el silo y el granero abajo).

3. Salón de clases

- a. Se ve el maestro jugador al lado del tablero, en la parte inferior se alcanzan a ver las cabezas de los estudiantes.
- b. "Toma" desde una ventana del salón de clases que muestra una nave cruzando cerca de la

¹ Reproducción en papel de un dibujo técnico, un plano cartográfico o un diseño de ingeniería.

ventana y un chorro de vapor de una tubería da sobre el ventanal, empañándolo

AVENTURA 3

- 1. Cafetería:** hay una máquina expendedora
- 2. Salón de clases:** énfasis en el tablero
- 3. Salón de reuniones para profesores:** hay pilas de papel (una por cada maestro)

AVENTURA 4

- 1. Salón de clases:** Los pupitres están distribuidos en 4 grupos. Luego están distribuidos por filas.
- 2. Salón de reuniones para profesores**

AVENTURA 5

- 1. Salón de clases**
- 2. Enfermería**

AVENTURA 6

- 1. Salón de clases:**
 - a. "Toma" desde una ventana del salón de clases se ve el espacio exterior, y un punto que brilla y va a aumentando el tamaño, como si se acercara.
 - b. El salón se ve golpeado hay remaches en las paredes, los vidrios tienen grietas cubiertas con sellante, las luces del techo están fuera de lugar. Hay desorden.
- 2. Pasillos del invernadero:** ambientados con luces rojas, como de emergencia
- 3. Núcleo de supervivencia:** o sala de emergencias. Tiene paredes de panel metálico, gris con remaches a la vista. Tiene una esfera en el centro y al rededor de esta esfera hay cuatro círculos pintados en el piso (en donde los personajes se paran para recargar el sistema de protección de emergencia).
- 4. Exterior del invernadero:** un cometa rojo a punto de caer sobre el invernadero. Una burbuja traslúcida que cubre todo el invernadero para protegerlo del cometa.

3. SECUENCIAS ANIMADAS

Las secuencias animadas hacen referencia a la historia que es recreada en el juego y que propicia la toma de decisiones. De acuerdo a los guiones, son aproximadamente 76 secuencias repartidas entre las seis aventuras y la animación de introducción al juego.

1. **Introducción:** esta secuencia involucra seis personajes: la protagonista, **una mujer** que se muestra en el presente vieja y que en la historia recuerda su juventud (ilustración de dos personajes). Hay **un narrador** que puede ser una voz en off y **tres estudiantes niños** que interactúan con la mujer joven en el recuerdo.

AVENTURA 1

2. **Sec. 1:** el maestro jugador interactúa con las maestras Ana y Camila en un pasillo.
3. **Sec. 2:** el maestro jugador activa su Tablet
4. **Sec. 3:** el maestro jugador recorre un pasillo hasta llegar al salón de clases.
5. **Sec. 4:** el maestro jugador está en el salón de clases, se observa lo que pasa con los niños estudiantes.
6. **Sec. 5 // realimentación:** el maestro jugador le habla a los niños que están en el salón de clases.
7. **Sec. 6 // realimentación:** los niños se desplazan de donde están hacia sus lugares. El maestro sonríe.
8. **Sec. 7 // realimentación:** el maestro jugador se acerca a una niña y le habla.
9. **Sec. 8 // realimentación:** el maestro jugador se presenta. Los niños se desplazan hacia sus lugares.
10. **Sec. 9:** el maestro jugador habla de sí mismo. Diálogo con el estudiante Daniel. El discurso del maestro jugador depende del poder que tenga (mago, tecno-control, bio-control, telépata)
11. **Sec. 10 // consecuencia:** Fera muestra su poder, hace flotar a tres de sus compañeros. Serena interviene, haciendo uso de su poder evita que los niños caigan al piso.
12. **Sec. 11// consecuencia:** se repite la misma secuencia anterior pero esta vez el poder lo ejerce Daniel.
13. **Sec. 12/ consecuencia:** se repite la misma secuencia anterior pero esta vez el poder lo ejerce

Madeleine y Maximiliano es quien evita que los niños caigan al piso.

14. **Sec. 13// consecuencia:** se repite la secuencia 10 idéntica.
15. **Sec. 14:** el maestro jugador camina por un pasillo, entra a su habitación y abre el diario. Se ve escribiendo sobre él.
16. **Sec. 15 // Cierre:** El maestro jugador se dispone a dormir. Funde a negro. Aparecen dos ojos amarillos de pupilas verticales.

AVENTURA 2

17. **Sec. 1:** El maestro en su habitación. Ensoñación de acuerdo al poder. La secuencia termina con el pito de la alarma de la Tablet.
18. **Sec. 1^a// Mago:** personaje leyendo en un poblado del desierto. La tierra se rompe, un chorro de agua levanta el piso. Rostro de un niño con la boca abierta.
19. **Sec. 1b// Tecno-control:** personaje frente a un dique metálico. Gente huyendo. El maestro jugador señala hacia el dique. Robot gigante que sostiene y solda el dique.
20. **Sec. 1c// Telépata:** escena de robo a un banco. Maestro jugador usa telepatía para desarmar a los ladrones. Los ladrones son desarmados y derribados, esperan que la policía los detenga.
21. **Sec. 1d// Bio-control:** niña abrazando un ternero. Maestro jugador parado en un risco mira hacia el campo, con la mano en alto dejando caer un polvo que el viento arrastra. La niña sonríe apoyada en el ternero.
22. **Sec. 2:** Maestro jugador dando clases. Cae en cuenta que los estudiantes no le prestan atención.
23. **Sec. 3:** Marko toca la puerta y entra al salón de clases. Interrumpe al maestro jugador.
24. **Sec. 4// realimentación:** Daniel, Madeleine y Serena atienden a lo que está diciendo el profesor.
25. **Sec. 5// realimentación:** Maestro jugador habla a los estudiantes. Los estudiantes protestan.
26. **Sec. 6// realimentación:** Daniel, Madeleine y Serena atienden a lo que está diciendo el profesor.
27. **Sec. 7// realimentación:** maestro jugador se dirige a los estudiantes. Maximiliano interviene. Los niños prestan atención.

28. **Sec. 8// realimentación:** maestro jugador se dirige a los estudiantes. Los niños prestan atención, hacen preguntas.
29. **Sec. 9//:** a través de un ventanal del salón de clases se ve una nave cruzando, un chorro de vapor empaña el ventanal. Los estudiantes miran asombrados, se levantan de sus lugares y se acercan al ventanal.
30. **Sec. 10// realimentación:** maestro jugador pide atención. Cierra el panel del ventanal.
31. **Sec. 11// realimentación:** maestro jugador escribe en el tablero.
32. **Sec. 12// realimentación:** maestro jugador permanece al lado de los chicos mirando la nave por el ventanal.
33. **Sec. 13// realimentación:** maestro jugador comenta sobre la nave. Algunos niños asienten. Maestro jugador continúa hablando.
34. **Sec. 14 (sueño):** maestro jugador dialoga con el dragón.

AVENTURA 3

35. **Sec. 1:** El maestro jugador está en la cafetería. A modo de recuerdo se pasa la sec. 3 de la Aventura 2. Se muestra la decisión que tomó. Se ven los estudiantes aburridos.
36. **Sec. 2 // realimentación:** maestro jugador piensa en voz alta. Se ve el maestro en el salón, dirigiéndose a los niños. Los niños distraídos a excepción de Serena y Madeleine.
37. **Sec. 3 // realimentación:** maestro jugador piensa en voz alta. El maestro se incorpora en su silla, toma notas, camina hacia la salida. Se ve el maestro en el salón, dirigiéndose a los niños. Los niños distraídos a excepción de Serena, Madeleine y Maximiliano.
38. **Sec. 4 // realimentación:** maestro jugador piensa en voz alta. El maestro se incorpora, se acerca a la máquina expendedora de la cafetería y se sirve una botella de agua, se sienta en la mesa de reuniones. Reflexiona sobre lo que ha hecho. Se ve el maestro en el salón, cerca de los niños, moviéndose entre ellos. Los niños participan.
39. **Sec. 5// opción 4:** Maestro piensa en voz alta. Se dirige hacia la máquina expendedora y se sirve una botella de agua. Saca una Tablet, lee la pregunta escrita en la Tablet. Se ve el salón con el maestro al frente dando la clase y los niños en acción, interesados e interviniendo.

40. **Sec. 6:** El maestro jugador se reúne con sus compañeros y les cuenta lo que ha pasado. Diálogo entre maestro jugador, maestro Juan y la maestra Ana.
41. **Sec. 7// realimentación:** maestro jugador responde a la maestra Ana.
42. **Sec. 8// realimentación:** maestro jugador responde al maestro Juan.
43. **Sec. 9// realimentación:** maestro jugador responde a la maestra Ana (diferente texto).
44. **Sec. 8// realimentación:** el maestro jugador responde refiriéndose a lo que le ha dicho el maestro Juan.
45. **Sec. 9 (sueño):** maestro jugador dialoga con el dragón.

AVENTURA 4

46. **Sec. 1:** Los estudiantes están trabajando por grupos en el salón de clases. La maestra Camila interrumpe dirigiéndose al maestro jugador. Fera hace pregunta.
47. **Sec. 2// realimentación:** el maestro jugador le responde a Fera.
48. **Sec. 3// realimentación:** el maestro jugador le responde a Fera (diferente texto).
49. **Sec. 4// realimentación:** el maestro jugador habla a Fera (diferente texto).
50. **Sec. 5// realimentación:** el maestro jugador habla a los estudiantes en general.
51. **Sec. 6// realimentación:** el maestro jugador habla a los estudiantes en general.
52. **Sec. 7:** Se ven los estudiantes y el maestro jugador en el salón de clases, como en un ejercicio de evaluación.
53. **Sec. 8:** maestro jugador sentado en el salón de reuniones en diálogo con los maestros Marko y Camila. Interviene la maestra Ana, diálogo entre Ana y Camila.
54. **Sec. 9// realimentación op. 2ª:** maestro jugador dando clases al grupo completo.
55. **Sec. 10// realimentación op. 2B:** los estudiantes están trabajando, divididos en grupos de tres estudiantes.

Faltan secuencias de realimentación y secuencia de cierre que no están especificadas en el guión.

AVENTURA 5

56. **Sec. 1:** El maestro jugador sorprende a los estudiantes en el salón de clases, haciendo uso de sus poderes. Diálogo entre Daniel, Maestro jugador y Maximiliano.
57. **Sec. 2// realimentación:** Diálogo entre maestro jugador y Fera.
58. **Sec. 3// realimentación:** Diálogo entre maestro jugador, Fera y Daniel. Fera y Daniel salen del salón, los demás niños vuelven a sus puestos.
59. **Sec. 4// realimentación:** Diálogo entre maestro jugador, Daniel, Fera y Daniel (diferente texto). Fera y Daniel salen del salón, los demás niños vuelven a sus puestos.
60. **Sec. 5// realimentación:** Diálogo entre maestro jugador, Maximiliano, Fera y Serena. Fera y Daniel salen del salón, los demás niños vuelven a sus puestos.
61. **Sec. 6:** diálogo entre Serena, Madeleine, Daniel, Fera. Serena y Fera se enfrentan con sus poderes. Daniel y Maximiliano se mantiene cerca de cada una.
62. **Sec. 7// realimentación:** el maestro jugador interviene en la disputa entre los niños y ordena que se sienten cada uno en sus lugar. CORTE. El maestro jugador encuentra inconsciente a Serena. La lleva a la enfermería. Maximiliano, Daniel y Madeleine llegan a la enfermería. Diálogo entre Daniel y el maestro jugador.
63. **Sec. 8// realimentación:** se repite la secuencia anterior con otro texto.
64. **Sec. 9// realimentación:** se repite la secuencia anterior con otro texto.
65. **Sec. 10// realimentación:** el maestro jugador se interpone entre las dos niñas. Les habla. CORTE. El maestro jugador habla con Fera.
66. **Sec. 11 (sueño):** oscuridad. Diálogo del maestro jugador con el dragón.

AVENTURA 6

67. **Sec. 1:** los estudiantes están concentrados en sus puestos. A través de la ventana se ve que algo se acerca desde el espacio al invernadero. Fera se desmaya. Diálogo entre Madeleine y maestro jugador.
68. **Sec. 2// realimentación:** los niños se desplazan por un pasillo, guiados por el maestro jugador, hasta la sala de emergencia. Diálogo Madeleine y maestro jugador. Ya en la sala de emergencias los cuatro niños protagonistas se ubican en cuatro círculos dibujados

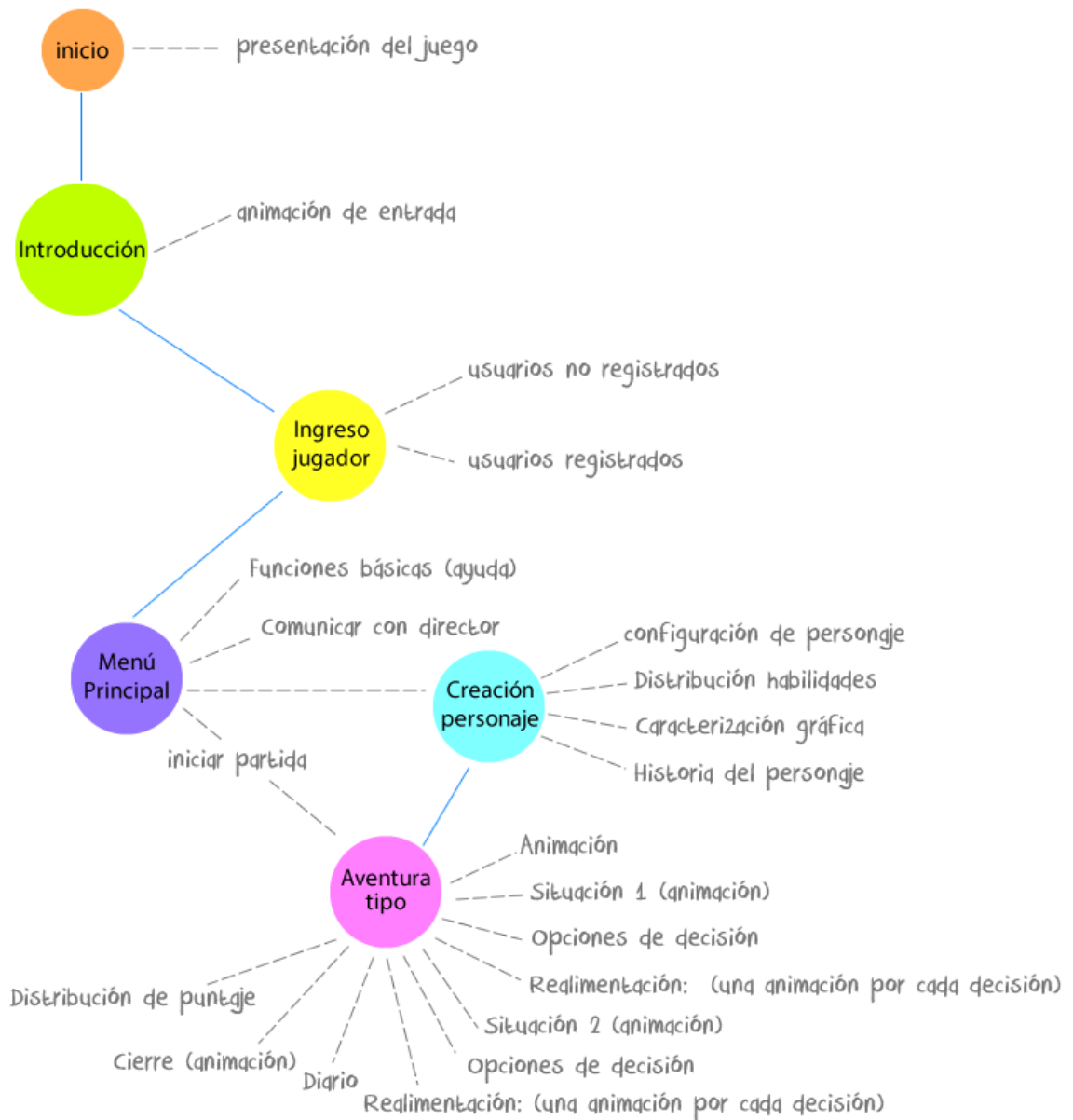
en el piso. Se ve el exterior del invernadero y un cometa rojo a punto de golpearlo. Fera despierta, los demás niños están caídos en el piso.

69. **Sec. 3// realimentación:** la misma secuencia anterior pero Fera despierta y es quien le pide a sus compañeros ubicarse en los círculos dibujados en el piso. Se ve el exterior del invernadero y un cometa rojo a punto de golpearlo.
70. **Sec. 4// realimentación:** la misma secuencia 2 pero es Madeleine quien le pide a los niños ubicarse en los círculos. Se ve el exterior del invernadero y un cometa rojo a punto de golpearlo. Fera abre los ojos, los demás niños están de pie.
71. **Sec. 5// realimentación:** la misma secuencia 2 pero los niños se ubican por si solos en los círculos. Se ve el exterior del invernadero y un cometa rojo a punto de golpearlo. El maestro jugador abre los ojos despierta, los niños están de pie.
72. **Sec. 6:** el salón se ve impactado. Entran la Directora y los demás profesores, se ven golpeados. La directora habla. La maestra Ana abraza al maestro jugador. Los niños se miran entre ellos. Madeleine mira al profesor y le envía un mensaje telepáticamente.
73. **Sec. 7// realimentación:** Los niños tuercen la boca. Serena derrama una lágrima. Daniel pateo suavemente un trozo de metal.
74. **Sec. 8// realimentación:** Los niños tuercen la boca, asienten. Anotan en trozos de papel. El maestro jugador cuenta estos trozos de papel. El maestro jugador les habla. Serena derrama una lágrima, Daniel pateo suavemente un trozo de metal.
75. **Sec. 9// realimentación:** Los niños se miran, sonríen y asienten.
76. **Sec. 10// realimentación:** Hablan Fera y Madeleine. Los demás niños asienten. Habla Daniel.

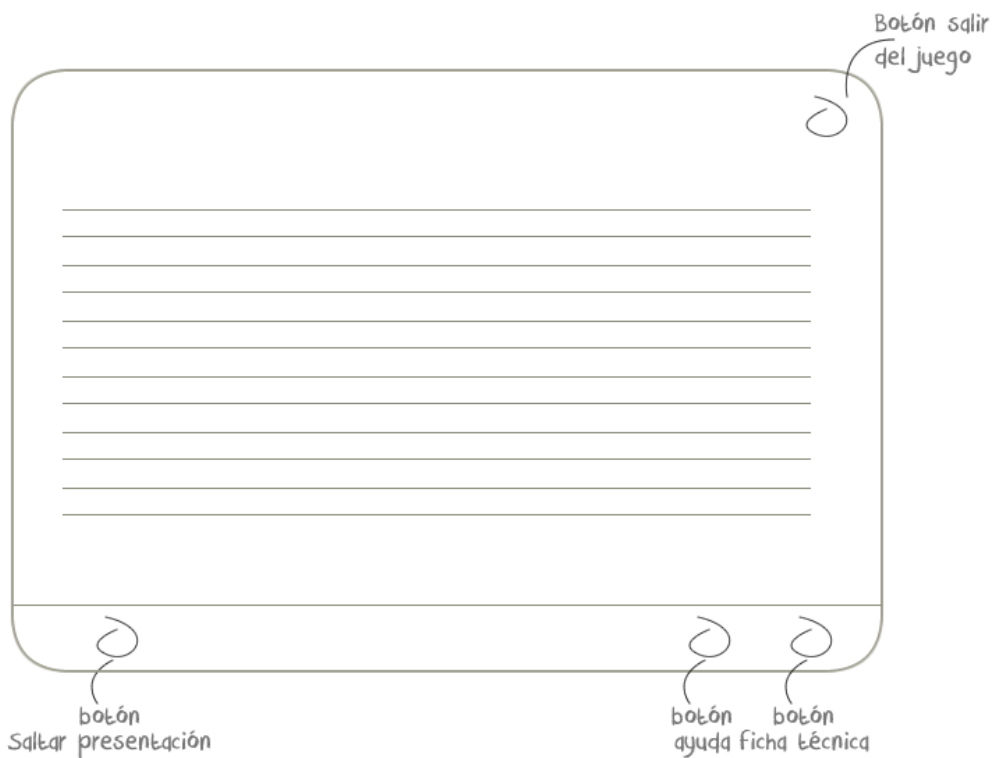
4. INTERFACES DE USUARIO

4.1 ESQUEMA GENERAL INTERFACES

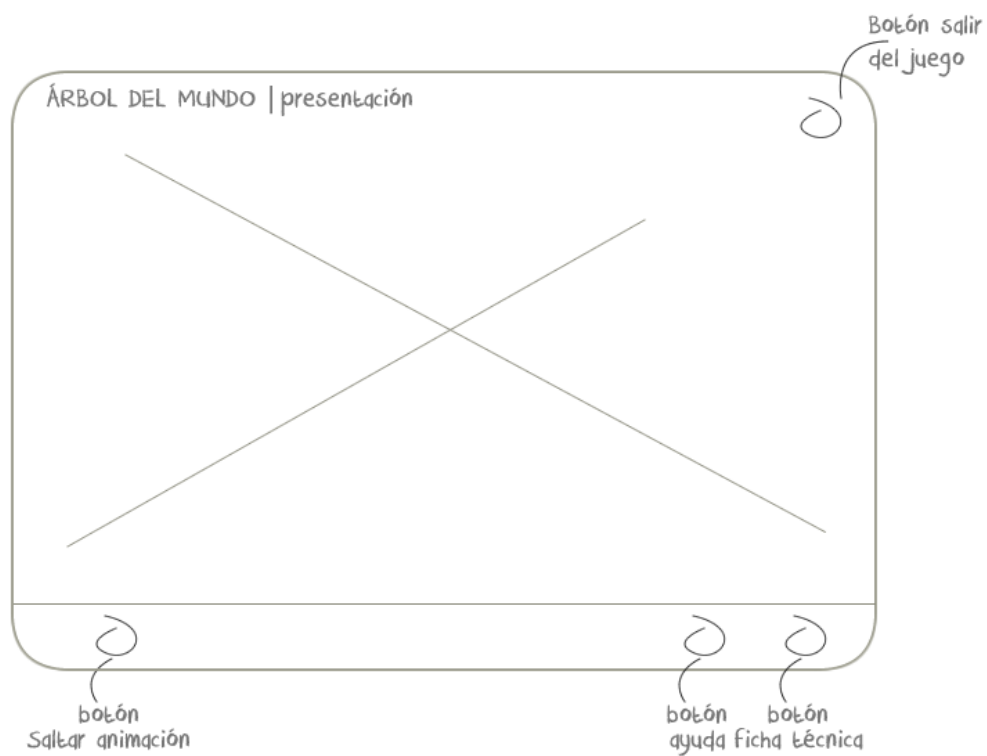
El siguiente gráfico muestra el flujo general del video juego, los círculos indican las interfaces principales; las líneas punteadas y los textos seguidos hacen referencia a su contenido.



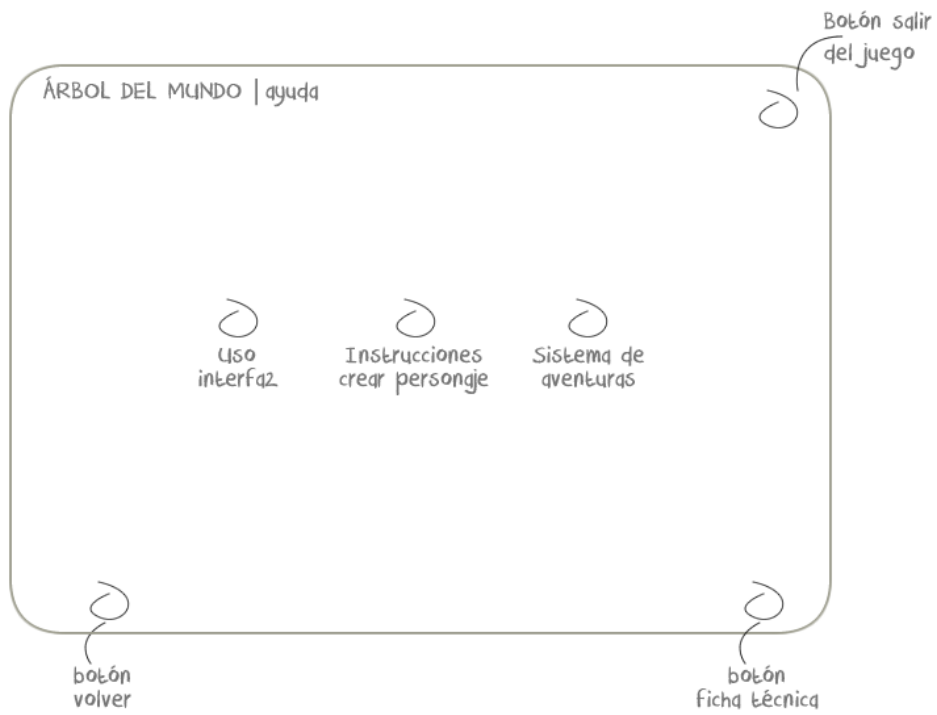
4.1.1 Inicio



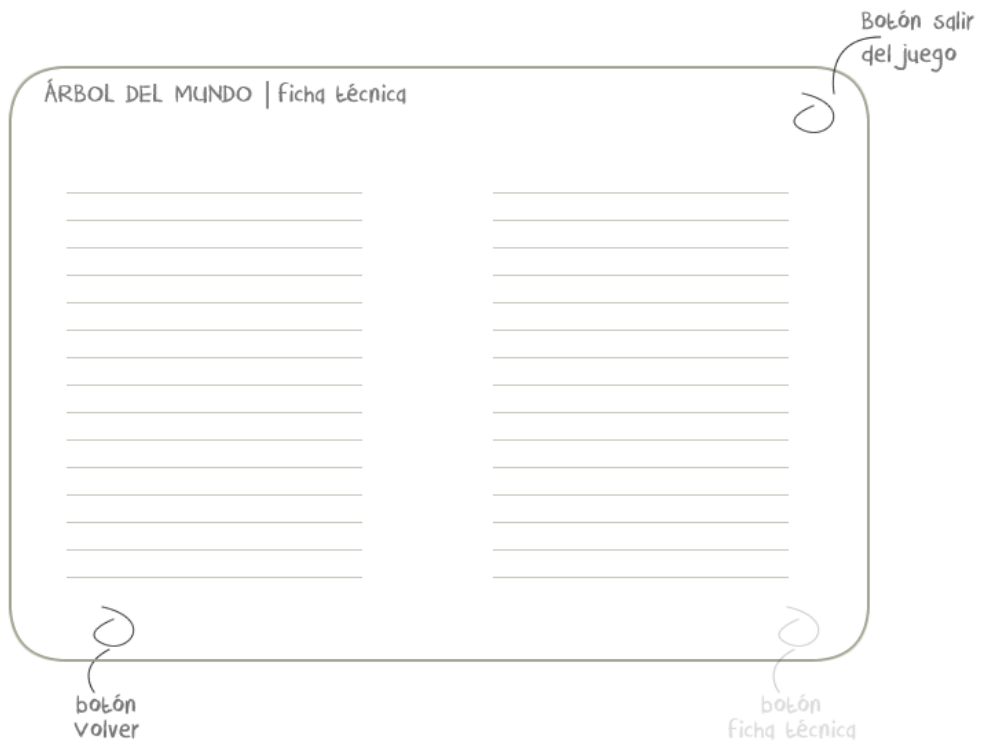
4.1.2 Introducción



4.1.3 Ayuda



4.1.4 Ficha técnica



4.1.5 Ingreso

Usuarios registrados

ÁRBOL DEL MUNDO | ingreso jugador

Botón salir del juego

usuario:

contraseña:

entrar

botón volver

botón ayuda

botón ficha técnica

Usuarios no registrados

ÁRBOL DEL MUNDO | ingreso jugador / registro

Botón salir del juego

nombre

identificación

ID

institución

correo electrónico

usuario

contraseña

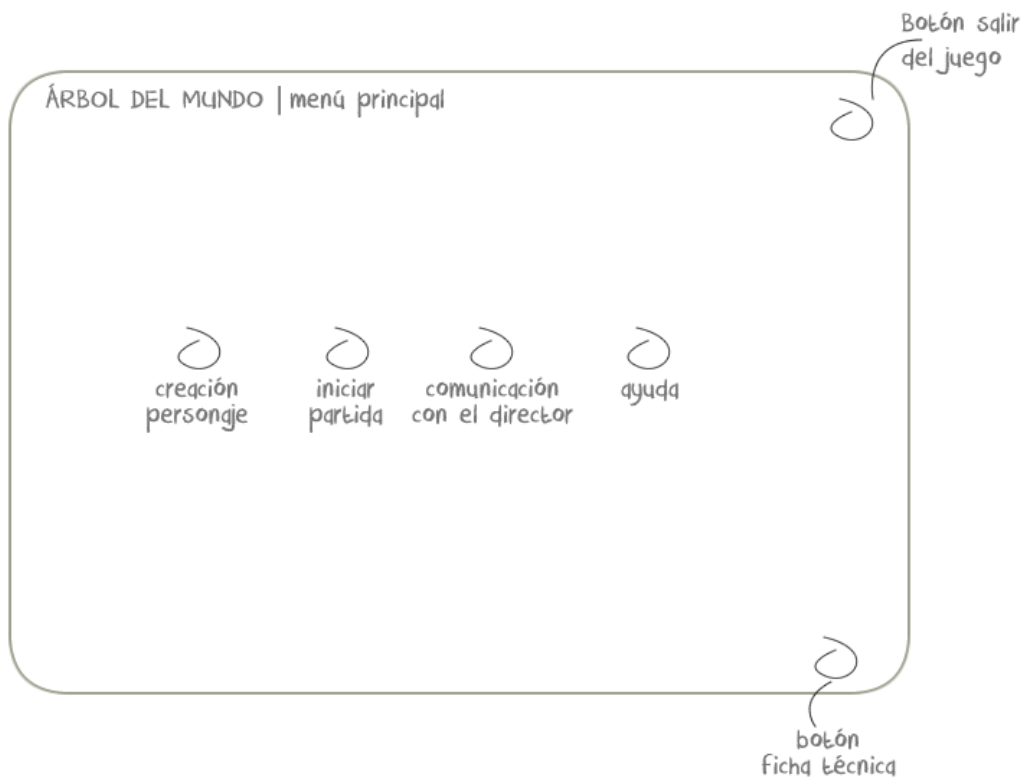
registrarse

botón volver

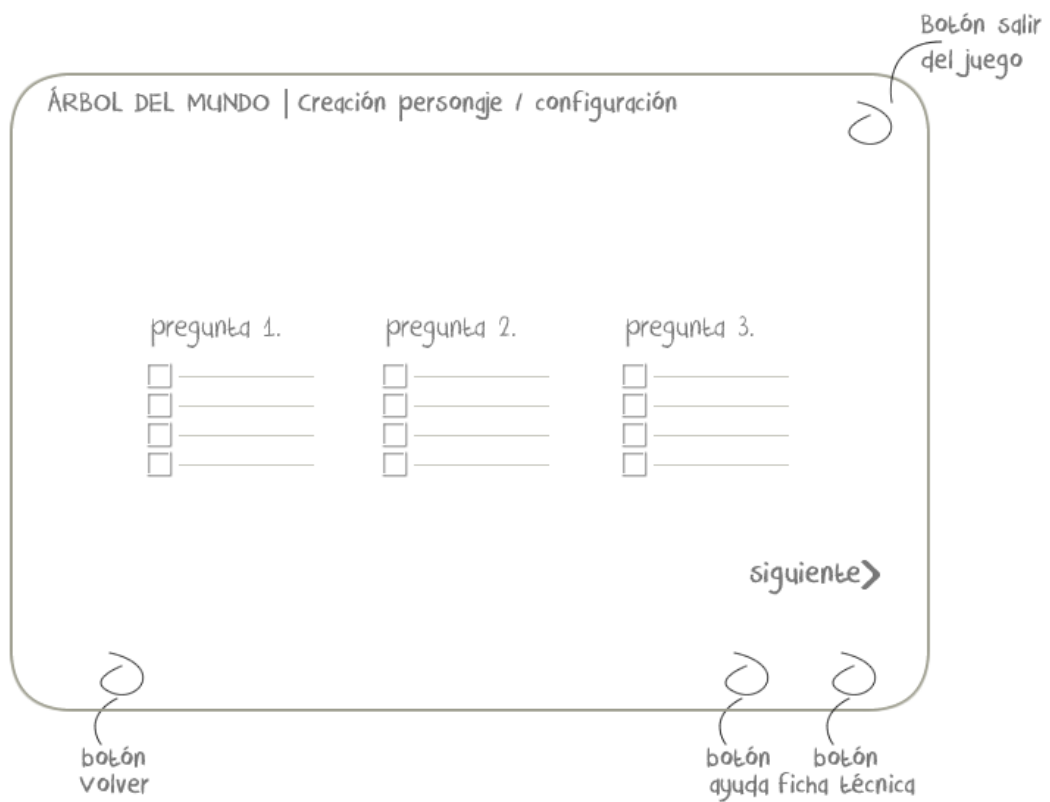
botón ayuda

botón ficha técnica

4.1.6 Menú principal



4.1.7 Creación personaje



ÁRBOL DEL MUNDO | Creación personaje / distribución de habilidades

Botón salir del juego

habilidades	puntaje	+ pts
liderazgo		2 - +
comunicación		2 - +
empatía		2 - +
maestría		2 - +

Puntaje total=

< atrás

siguiente >


botón volver


botón ayuda


botón ficha técnica

ÁRBOL DEL MUNDO | Creación personaje / caracterización gráfica

Botón salir del juego

Género 

Rostro 

Cuerpo 

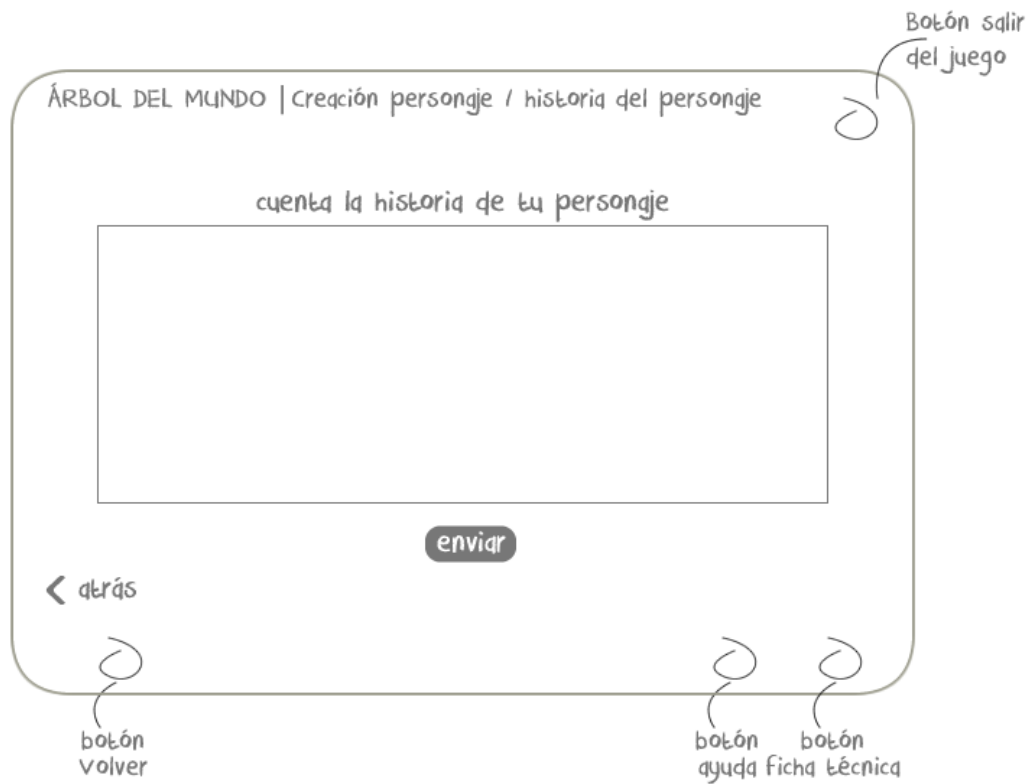
< atrás

siguiente >

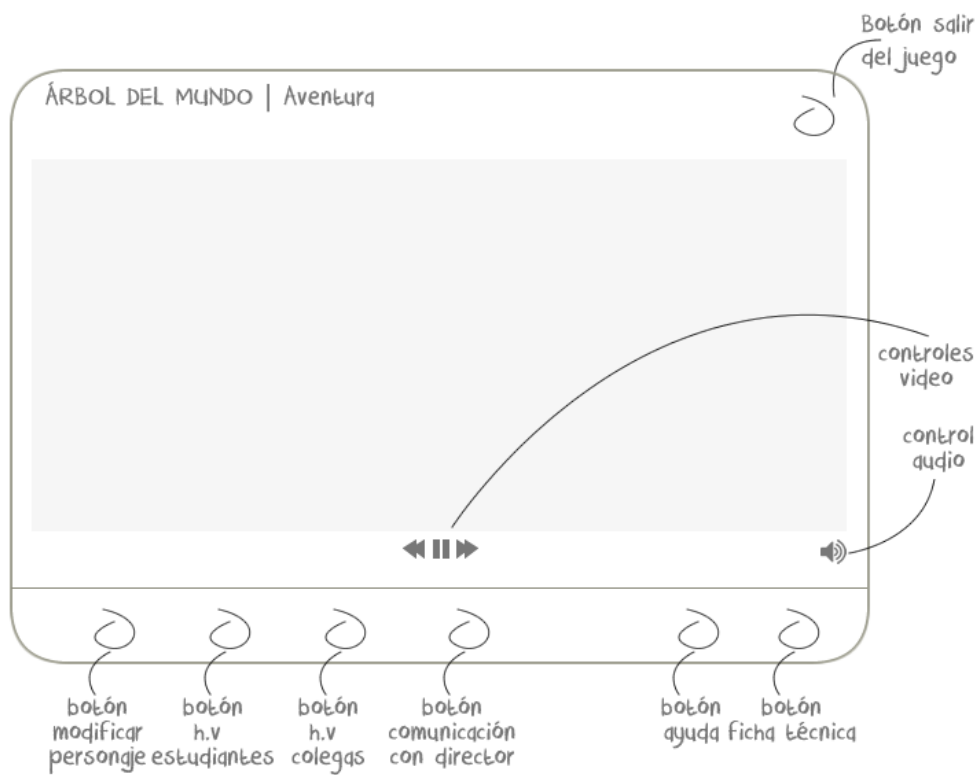
botón volver

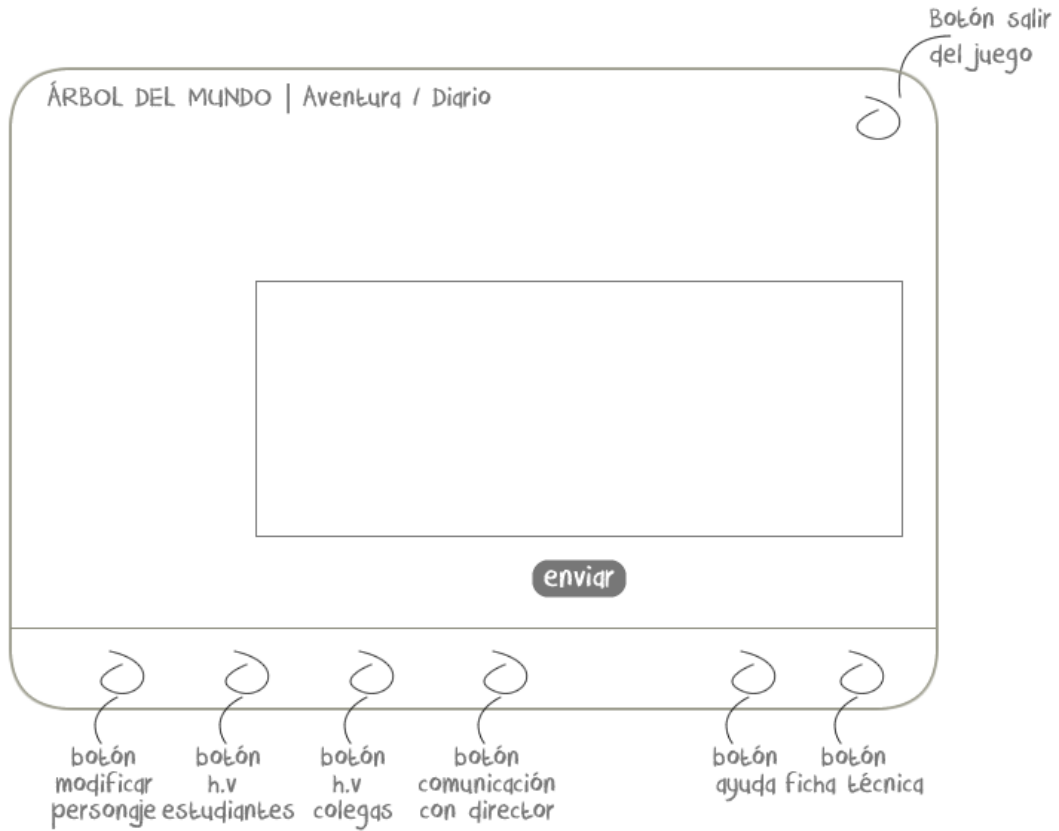
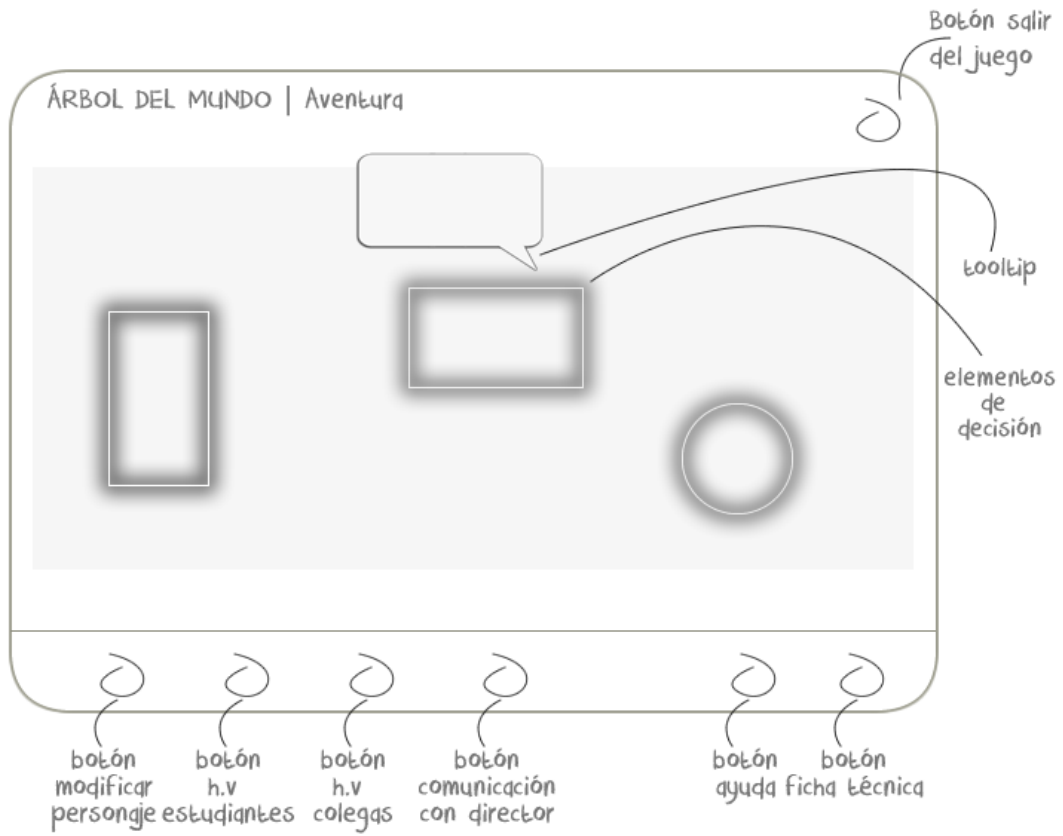
botón ayuda

botón ficha técnica



4.1.8 Aventura





ÁRBOL DEL MUNDO | Aventura / Diario / Historial - modificar

Historial

Aventura 1
Aventura 2
Aventura 3
Aventura 4
Aventura 5
Aventura 6

enviar

Botón salir del juego

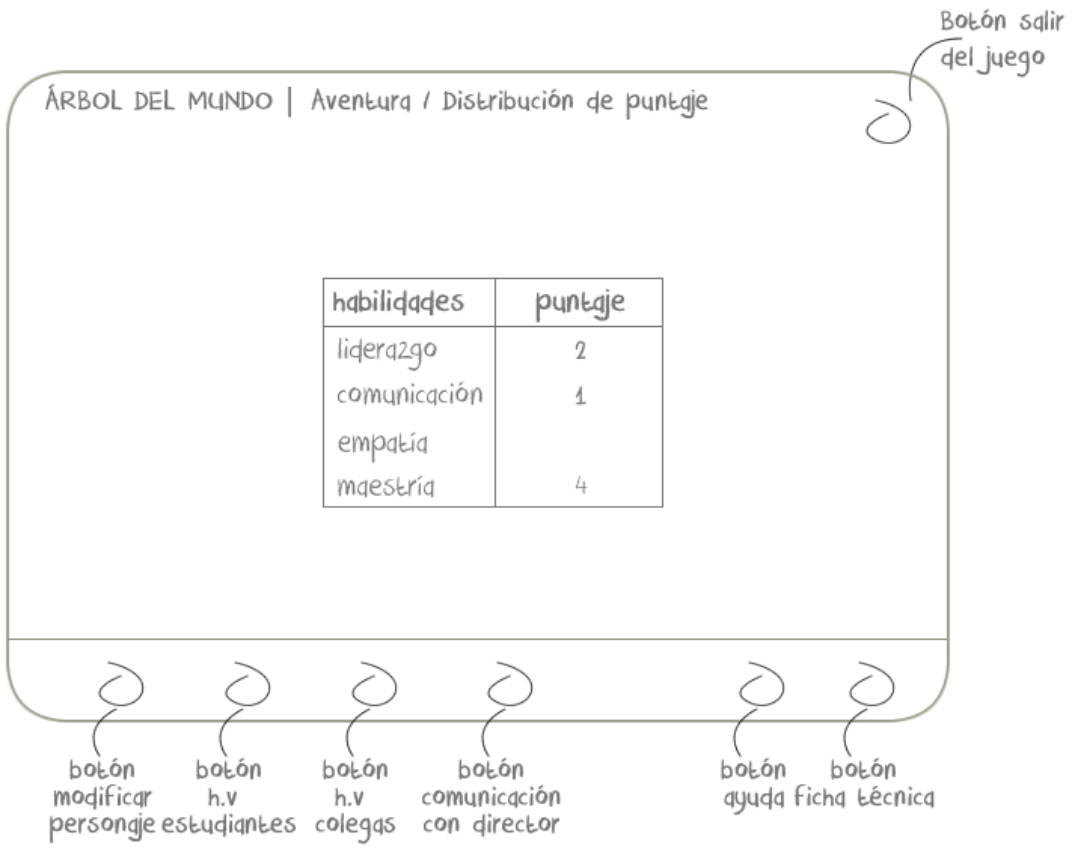
botón modificar personaje
botón h.v estudiantes
botón h.v colegas
botón comunicación con director
botón ayuda
botón ficha técnica

ÁRBOL DEL MUNDO | Aventura / Distribución de puntaje

habilidades	puntaje	+ pts
liderazgo	1	2 - +
comunicación	1	2 - +
empatía		2 - +
maestría	3	2 - +

Botón salir del juego

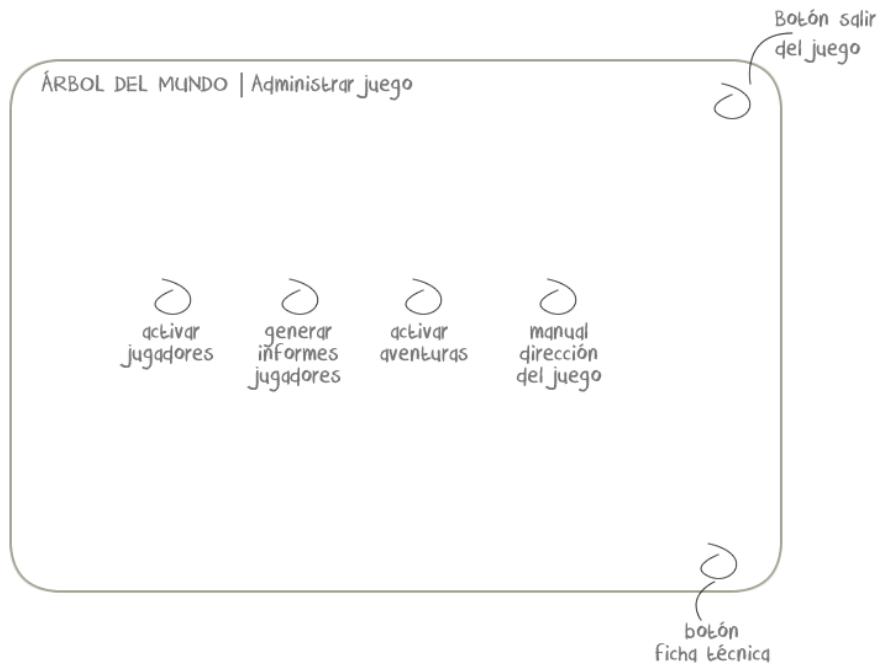
botón modificar personaje
botón h.v estudiantes
botón h.v colegas
botón comunicación con director
botón ayuda
botón ficha técnica



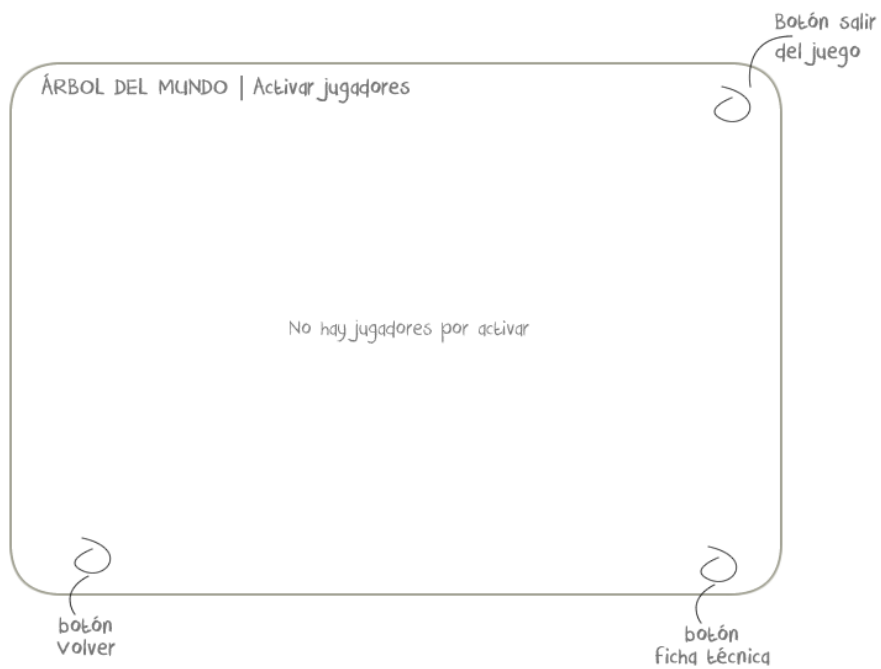
5. INTERFACES DE ADMINISTRADOR

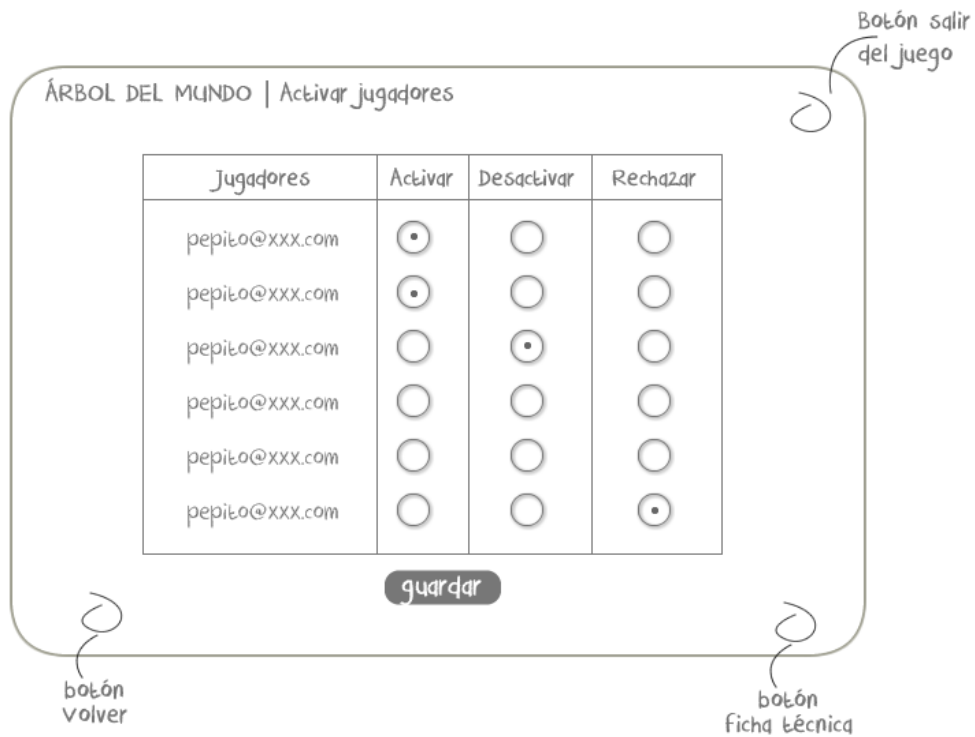
5.1 ESQUEMA GENERAL INTERFACES

5.2 Administrar juego



5.2 Activar jugadores





5.3 Generar informes de jugador

