

GUIA JUGABILIDAD



U-Startup es un videojuego que utiliza la mecánica tradicional de las aventuras gráficas point and click. Para jugar debes interactuar con los escenarios clicando en cualquier parte de ellos (moviendo y pinchando el ratón en la versión web, y pulsando con el dedo en las versiones móviles).

INTRO

La intro del juego es interactiva. Te introduce en la historia de un emprendedor/a que está leyendo un libro sobre las claves del emprendimiento hasta que se queda dormido. Los pensamientos del personaje se van sucediendo a medida que el jugador clica en la pantalla.

MOVERSE

Una vez empieza el juego, tú guías al personaje protagonista, el emprendedor/a que encarna tu proyecto de empresa. Para desplazar al personaje, clica en la parte del escenario a la que quieres que se mueva.

COGER / ABRIR

Los objetos con los que puedas interactuar aparecen remarcados con un borde iluminado. Clica una vez en ellos para saber qué son (un cuadro de texto te dirá qué es el objeto) y una segunda vez para ver si puedes interactuar (coger objetos, abrir el panel Canvas, abrir puertas...) Cuando cliques por segunda vez y vuelva a salir el mismo cuadro de texto, significa que, por lo menos en ese momento, no puedes hacer nada más con ese objeto.



GUIA JUGABILIDAD



USAR

Cuando coges un objeto, pasa a formar parte de tu inventario. Abre el inventario en el icono del maletín y usa los objetos clicando en ellos y desplazándolos hasta la parte del escenario donde los quieras usar. Para cerrar el inventario debes volver a clicar en el maletín.

MAPA

Usa el mapa para desplazarte por los escenarios del juego. Para ello, clicla en el icono de la bola del mundo. Verás que los escenarios se irán desbloqueando a medida que vayas avanzando en ellos superando distintas pruebas.

OPCIONES

Usa el icono de la tuerca para personalizar las opciones de sonido o para volver al menú principal.

PLAYER STATUS

Usa el icono de la cara del personaje para comprobar tus datos de juego, cuántas bolas de Mercurio llevas recolectadas y para revisar las píldoras formativas. Las píldoras se irán desbloqueando a medida que el personaje del fantasma (tu mentor en el juego) las va introduciendo. Para revisarlas, clicla en cualquier momento en el icono de la cara del fantasma, que está abajo a la derecha del Player Status.

GUIA JUGABILIDAD



HABLAR

Avanza en el juego dialogando con los personajes que te vas encontrando. Los diálogos pueden ser de dos tipos:

-Lineales: Clicando en cualquier parte de la pantalla, vas avanzando en un diálogo fijo, que debes ir leyendo, y que no te presenta opciones de diálogo.

-Juego de diálogo: Son los diálogos en los que tendrás que pensar qué contestar para poder avanzar en el juego. Se presentan como cuatro opciones. Debes pinchar encima del texto de la opción que elijas para contestar y avanzar. Deberás agudizar el ingenio para saber qué debes contestar para desbloquear situaciones y avanzar en el juego.

CANVAS

Rellena los paneles de tu Canvas a través de pruebas en el juego (respondiendo a preguntas en juegos de conversación o cogiendo objetos). Lo que respondas en el juego de conversación te aparecerá automáticamente escrito en tu Canvas. Los objetos que cojas y no vayan a tu inventario, te aparecerán automáticamente en tu Canvas.

Da el máximo nivel de detalle a tu Canvas clicando en el panel que tienes en la pared de tu casa. Para ello, clica en los paneles que aparezcan desbloqueados y rellena las cajas de texto con los conceptos que no has rellenado en las pruebas del juego. Los paneles del Canvas se irán desbloqueando a medida que vayas avanzando en el juego.

