**Escenario 1: El refugio**

Objetivo: Lugar donde se dejan los discos recogidos. Permite al jugador tener una zona donde volver a rejugar los niveles rítmicos ya completados.

Contexto

* El escenario se dispara al iniciar el juego: es la primera pantalla al que accede el jugador.
* El escenario reaparecerá cuando el jugador regrese a la base: el jugador deberá volver al refugio para dejar cada nuevo disco que acaba de recolectar.

Recursos

* Botones: izquierdo, inferior y derecho.
* Rueda de menú: opciones guardar, volver a menú, configuración de sonido y botones.
* Pantalla táctil.

Actores

* Robot (el jugador)
* Discos
* Puerta de salida

Set de episodios

1. El jugador comienza la partida dentro del refugio
2. El jugador vuelve al refugio cada vez que consigue un disco.
3. Finaliza al tener todos los discos en el refugio.

**Escenario 2: El basural**

Objetivo: Buscar a través de plataformas los distintos discos ocultos.

Contexto

* El escenario se accede al salir del refugio.
* Es posible regresar al refugio desde el centro del basural.
* Los discos estarán distribuidos en el escenario.
* Los colores se modifican según el disco (rojo, azul, verde, amarillo).
* Los movimientos en el escenario se hacen mediante plataformas.

Recursos

* Música de ambiente
* Colores (según disco)
* Basura
* Botones: izquierdo, inferior y derecho.

Actores

* Robot (el jugador)
* Discos
* Puerta (en zona central del basural) hacia el refugio.

Set de episodios

1. El jugador atravesará este escenario cada vez que quiera buscar un nuevo disco.
2. Las plataformas del escenario variarán dependiendo de la cantidad de discos que el jugador haya recolectado.

**Escenario 3: Nivel rítmico**

Objetivo: interpretar la canción del disco obtenido.

Contexto

* El escenario será una pantalla en la cual bajarán distintos “círculos” (que simbolizan notas) que aparecen para ser tocados al atravesar una línea. De esta forma se buscará mantener el hilo rítmico de la canción.

Recursos

* Música de la canción
* Círculos (notas canción)
* Pantalla táctil

Actores

* El jugador.
* Canción.

Set de episodios

1. El jugador toca la pantalla sobre uno de los discos colocados en el refugio y se despliega una interfaz con botones de “jugar” y “cerrar”.
2. Una vez se seleccione “jugar”, aparecerá el nivel rítmico correspondiente al disco seleccionado.

**Escenario 4? Pantalla de inicio**