Juego Fairy Game´s

1. La idea principal del juego es ver la destreza del jugador antes las plataformas flotantes.

b). Como objetivo es recolectar las cajitas de los dientes atravesando las plataformas flotantes y llegar al nivel mayor y entregarlas.

* **Mecánica:** ver la destreza del jugador.
* **Historia:** La idea del juego es que las hadas de los dientes obtengan las cajitas de los dientes y donde el jugador, tiene que atravesar las plataformas flotantes para llegar al segundo nivel. Llegando al segundo nivel es donde vamos llegar al castillo flotante donde se hará entrega de la recolección de cajas, completando la misión.
* **Estética**: el juego consta de un personaje (Fairy) y de las plataformas flotantes.
* **Tecnología:** se utilizara una puntuación de recolección de las cajas, libreta y lápiz para anotar las puntuaciones del jugador.

í. La solución debe de tener las mecánicas, las reglas, etc. del juego acorde al capitulo 10.

**Mecánica 1 Espacio:**

* El espacio del juego es abstracto.
* Es de una sola dimensión ya que se cuenta con un tablero.
* Los límites del espacio son unidimensional porque se está realizando por un tablero, de igual manera cuenta con zero dimensiones ya que se están formulando preguntas y la información no cuenta como una dimensión ya que esta sobre el espacio exterior.
* No cuenta con subespacios, solo el tablero estará conectado por un punto específico que es donde se conecta.

**Mecánica 2 Objetos, atributos y estados:**

**Objetos:**

* Personaje, Plataformas Flotantes, Items, escenas

**Atributos del Objeto**:

* Los atributos son las imágenes del personaje, Plataformas Flotantes, Items, escenas

**Estados para cada Atributo:**

* Preguntas: en este estado se realizara varias preguntas al jugador que tiene que responder, la información va a variar conforme se responda.
* Ayuda: en este estado vienen 10 ayudas posibles al jugador.
* Escena: se les darán 10 posibles escenas para que puedan desencadenar las preguntas.
* Castigos: Los castigos serán impuestos por una variedad de cartas, al no responder dentro del tiempo estimado que son 20 segundos.

**Mecánica 3 Acciones:**

* **Verbos de mis jugadores:** cuentan con 4 verbos, en este caso 4 acciones que corresponden a las cartas. Las acciones solo corresponden a las cartas, los jugadores solo responderán a esa acción que es la pregunta que se realizara.
* **Cuantos Objetos tiene un acto:** son 4 objetos.
* **Metas de los jugadores:** las pueden lograr si responder al tiempo establecido y sin ningún error, también con la ayuda pueden logar el objetivo.
* **Temas que no controlen a los jugadores:** cómo podemos ver, no hay temas que controlen a nuestros jugadores, ya que hay un tema específico a desarrollar que es dar una excusa.
* **Limitaciones o efectos secundarios:** no corresponden efectos secundarios en este juego.

**Mecánica 4 Reglas:**

La idea principal es que sean 4 jugadores donde:

* el primero tomará la tarjeta con la escena
* el segundo tomará la tarjeta con la pregunta
* el tercero tendrá que pensar y dar su excusa en menos de cierto tiempo antes de tener que cumplir con un castigo
* el cuarto será quien llevara el cronometro, llevara la puntuación de cada uno de los demás y dará el castigo en caso de ser necesario

El jugador que dará la excusa después de haber juntado 5 respuestas validad tendrá derecho a tomar una carta de ayuda que la podrá usar en el momento que decida, después de responder a su pregunta se recorrerá el número de jugador de modo que ahora el 1er jugador llevara los puntos y el tiempo, el 2do planteara la escena, el 3er jugador hará la pregunta, y el 4to que llevaba los puntos ahora tendrá que pensar en una excusa.

En caso de que haya una 5ta persona, se dividirá las tareas con la 4ta persona y si son más personas el juego será en parejas, si el número de jugadores es par uno de ellos planteara la escena y la pregunta y el otro deberá pensar en la excusa y cada pareja deberá llevar sus puntos y estas podrán dividir las tareas de las reglas del juego, si es impar el jugador que quede sin pareja será quien llevara el cronometro y puntuaciones

**Mecánica 5 Skill:**

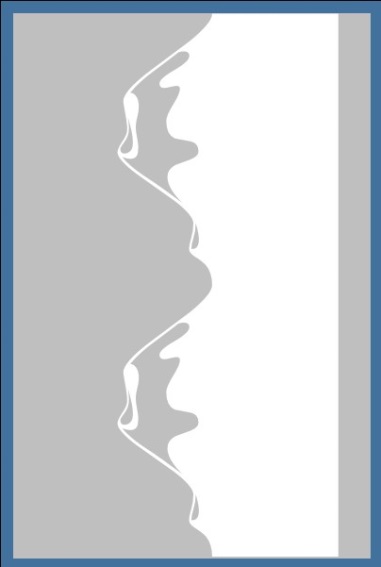
* Habilidad Social: Nuestro juego corresponde a esta habilidad ya que es necesaria que el jugador la tenga. En este juego es necesario mucho en pensar y sobre todo responder rápido para engañar al que hace la pregunta y que este quede satisfecho con la respuesta.

**Mecánica 6 Cambios:**

* Para haber cambios en el juego es ver la posibilidad que este juego tome un rumbo distinto a lo que está planeado y ver la estrategia de hacerlo más dinámico, para que el jugador tenga una experiencia grata y esto no llegue a causar algún problema con el juego.

LAS TARJETAS

* Escena

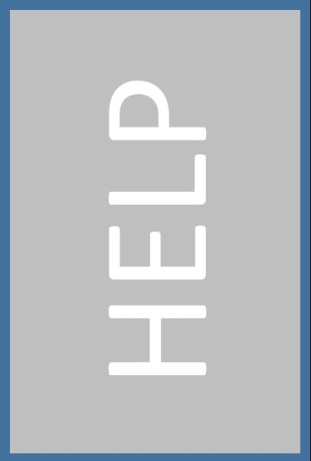


* + El 1er jugador deberá tomar una de estas antes de empezar cada ronda
  + Al término de la ronda deberá poner la tarjeta en algún lugar intermedio del mismo mazo

Pregunta



* + El 2do jugador deberá tomar una de estas antes de empezar cada ronda
  + Al término de la ronda deberá poner la tarjeta en algún lugar intermedio del mismo mazo
* Ayuda



* + Solo se podrá tomar una de estas cartas cada que un jugador acumule 5 excusas creíbles y la podrá usar en cualquier momento del juego
  + Al término de su uso deberá poner la tarjeta en algún lugar intermedio del mismo mazo
* Castigos



* + Aquel jugador que no diga una excusa o que esta sea incoherente a la escena será acreedor a recibir un castigo
  + Las tarjetas de castigo solo la puede tomar aquel jugador que esté llevando los puntos en la ronda en curso (en caso de ser en parejas la deberá tomar la persona que hizo la pregunta)
  + Al término del castigo deberá poner la tarjeta en algún lugar intermedio del mismo mazo

c). Riesgos que puede impedir el éxito del juego.

1. El primer riesgo del juego, que se podría presentar es la comprensión del juego.
2. Que las reglas no estén bien especificadas
3. Que no sea divertido
4. Que las preguntas no estén bien estructuradas
5. Que el jugador entienda la dinámica de otra manera.

d). Realizar prototipos para mitigar cada juego.