**Juego: Escapa si puedes**

**1.1 Visión:**

Juego de escape en el que el prisionero debe escapar de la prisión sin ser atrapado por el los policías.

**1.2 Descripción:**

Es un juego en el cual el jugador debería encontrar la solución de poder escaparse de la prisión. Existirán varios NPC (Policías) en la cual estarán rondando por la cárcel.

**1.3 Diseño nivel:**

El nivel constara de varias áreas, en la cual el jugador comenzara en una de las celdas de la partida, dentro de la celda del jugador habrá una ganzúa en la cual se debería buscar. Al encontrar la ganzúa generara un evento de sonido en el cual las generara el jugador al agarrarlas. Los NPC se van a estar moviendo constantemente dentro de la prisión. Cuando el jugador se encuentra con los NPC el mismo lo seguirá hasta que haya colisionado con el jugador. En caso que se produzca, el jugador pierde el nivel. El jugador podrá defenderse con los puños y generar daño a los NPC.

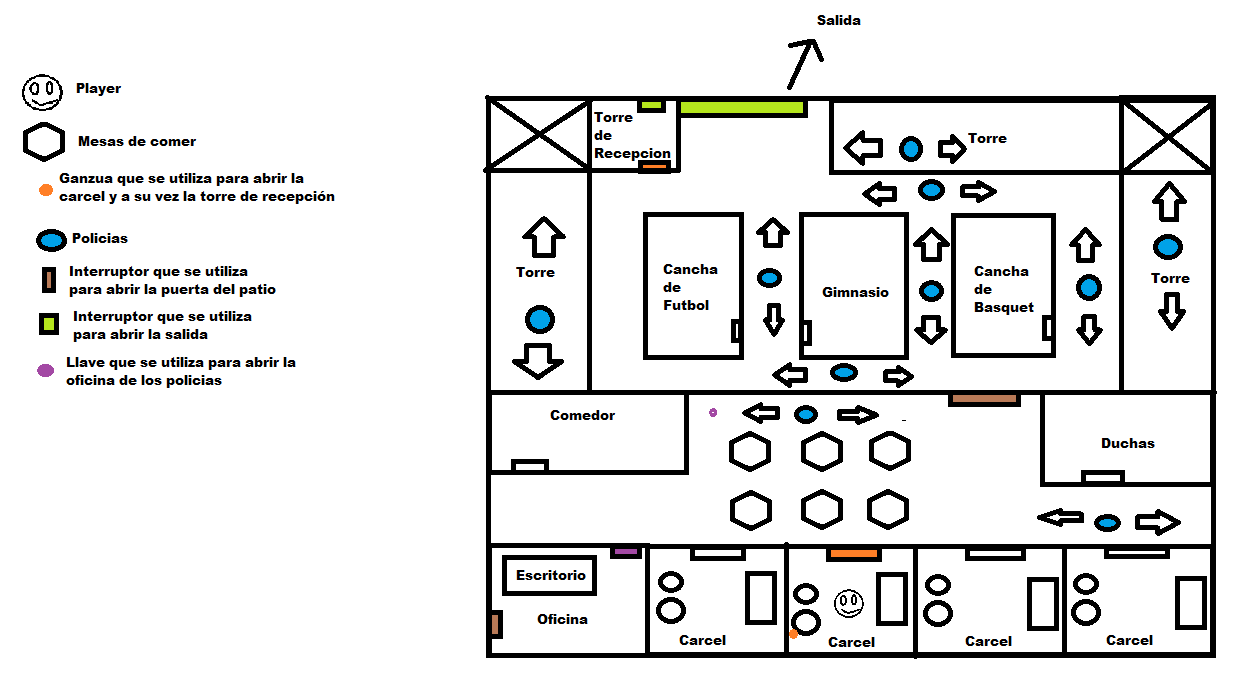
El personaje deberá buscar la forma de escaparse por la salida sin ser dañado por los NPC. Habrá puertas en la cual estarán cerradas por llaves o por interruptores. El Nivel enviara mensajes de textos para darle pistas al Personaje.

Una vez el jugador haya escapado de la cárcel el juego se terminara.

**2 Sesión de juego:**

El jugador empieza en la celda, en la cual habrá un dialogo que simula el pensamiento de una persona, deseando escaparse de la prisión. En la cual el personaje deberá buscar una ganzúa para poder abrir la celda, el jugador ve que se le caen las llaves al Policía en el cual el deberá interactuarlas para poder entrar en la oficina de los policías. Una vez entrado en la oficina deberá buscar un interruptor en la cual abrirá una puerta que da hacia el patio. Una vez abierta dicha puerta el personaje deberá salir hacia el patio tratando de que no lo vean los policías donde su próximo punto seria llegar a la torre de recepción en la cual podrá utilizar las mismas ganzúas que utilizo para abrir la celda. En la torre de recepción habrá un botón en cual abrirá el portón para escaparse de la prisión sin ser agarrado.

**3 Ilustración del mapa:**

****