**Contenido necesario**

* Se espera un videojuego con gráficos 2D que puede ser en vista superior, lateral, frontal o isométrica, con varios niveles que excedan el tamaño de la pantalla y por tanto requieran de la característica de scroll. El género, reglas y mecánica de juego son libres, pero se requiere que involucre alguna forma de simulación física, que puede ser aplicada a gravedad, colisiones, disparos o partículas entre otras posibles.
* La historia, reglas y mecánica de juego deben ser originales. Es posible basarse en combinaciones de juegos existentes, pero planteando una adaptación o mejora.
* El contenido gráfico del juego puede ser tomado de bibliotecas de sprites o imágenes, o bien desarrollado de manera específica para el juego, siempre y cuando no consuma más del 25% del tiempo total de desarrollo. Por ningún motivo la aportación única de un integrante de equipo podrá ser la elaboración de contenidos gráficos, todos los integrantes deberán realizar otras actividades del ciclo de vida de desarrollo de software (diseño de arquitectura, programación, pruebas, administración de proyectos).
* Debe resultar divertido, interesante, retador, de manera que el jugador quiera jugarlo repetidamente.
* Debe incorporar tanto elementos estáticos, que se aparecen en cada nivel desde el inicio del juego, como elementos que se generan aleatoriamente en forma dinámica, como resultado de la interacción con el juego, aumento del grado de dificultad, transcurrir del tiempo y otras condiciones de progresión.
* Debe implementar al menos dos niveles de juego.
* Debe contar con una representación adecuada de la puntuación, inventario y status general del juego (HUD o Heads Up Display).
* La GUI (Graphic User Interface) debe ser diseñada para un manejo intuitivo y consistente que simplifique al jugador la toma de decisiones y selección de configuraciones.
* Deberá incorporar el uso adecuado de efectos visuales y auditivos como medios de retroalimentación al jugador de lo que ocurre en el juego.