



**Tecnológico  
de Monterrey**

## Actividad 2: Experimentación en medios electrónicos

Ruy Guzmán Camacho

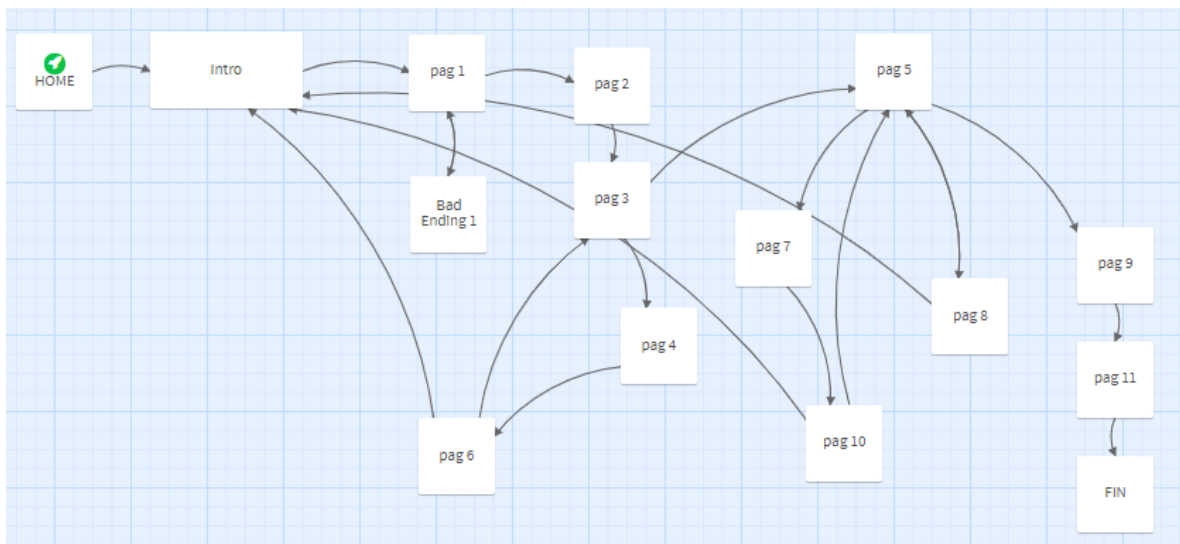
A01639912

Tecnológico de Monterrey, Campus Guadalajara

Escritura Creativa (GPO 1)

Para esta actividad elegí utilizar la plataforma Twine para crear una historia interactiva con varios posibles finales para el protagonista. La plataforma emplea tecnologías web como lo es JavaScript para añadir interactividad y aspectos estéticos para tu historia interactiva además de permitir usar HTML simple para añadir imágenes, navegar y cambiar el estilo de los textos. La interfaz de la plataforma es muy intuitiva y el editor facilita mucho ver las relaciones entre las diferentes páginas de la historia. Para jugar puede abrir directamente el archivo .html en su navegador o importarlo a twine como archivo.

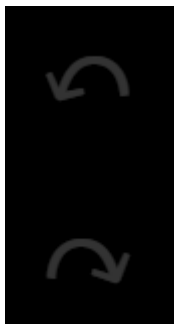
### Editor de twine:



### Historia planteada:

Eres un prisionero el cual llegó injustamente a su encierro como chivo expiatorio de las autoridades, no puedes soportar mas estar encerrado por crímenes que no cometiste así que decides intentar escapar.

## Consideraciones al jugar

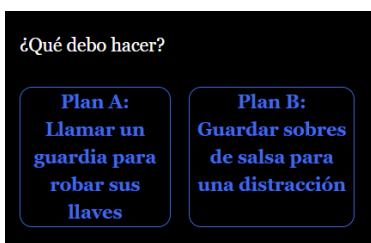


El juego podría congelar los tiempos de aparición de imágenes y/o textos.

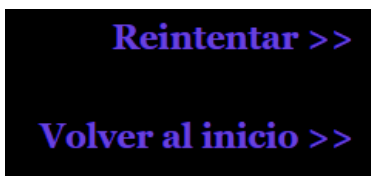
En caso de que esto suceda de clic en las flechas que aparecerán a la izquierda y regrese utilizando las mismas. Esto puede suceder si intenta interactuar con algo que no sea un botón o enlace. Esto deshace acciones, es decir si fallas el falló no contará.



Los enlaces se ven de la siguiente manera



Estas cajas de dialogo son informativas sobre que decisiones puedes tomar



En caso de fallar tendrás la opción de reintentar esta decisión o volver al inicio del juego. Ninguna de estas opciones reinicia el contador de fallos