1. Mecánicas de juego principales: describa la jugabilidad básica del videojuego:

a. ¿Cuáles son las acciones que el jugador realizará en el juego? Defínalos a través de verbos activos como correr, saltar, entre otros.

Correr y Saltar

2. Metas: defina cuales son los logros pretendidos en el juego:

1. ¿Qué es lo que debe lograr el jugador en el videojuego?

Escapar de la censura (Enemigo) y llegar a la estación de transporte recolectando diferentes objetos necesarios.

b. ¿Qué barreras u obstáculos existentes hacen difícil alcanzar la meta?

Noticias falsas o amarillismo, props como tv rotos, periódicos, cámaras (representados con un color amarillo)

1. ¿Qué sucede al jugador cuando logra una meta o cuando no la alcanza?

Si logra llegar a la estación de trasporte gana

Si no logra llegar muere.

3. Componentes: detalle los elementos que conforman el videojuego:

 a. ¿Qué tipo de elementos hay en el juego?, por ejemplo: enemigos, ítems, power-ups, arquitectura, paisajes, entre otros.

Se realiza en la ciudad de Bogota por lo cual el fondo será con los edificios mas representativos de ella, será en tipo collage con ítems como tarjeta de Transmilenio, dinero, monedas, el jugador principal deberá escapar de la censura el cual lo representaremos de manera figurativa.

1. ¿Qué función cumplen dentro del juego y de qué forma puede el jugador interactuar con ellos?

El enemigo, no se puede interactuar con el enemigo de manera directa, puesto que si te atrapa pierdes.

Los ítems que debe recoger a lo largo del juego son para poder recargar la tarjeta del Transmilenio y poder

 4. Controles: indique la forma como el jugador podrá controlar el videojuego:

1. ¿Cuál es la configuración de controles, de acuerdo a las acciones a ejecutar por el jugador?

Saltará con barra espaciadora y se moverá con las flechas o letras A-D

b. ¿Qué alternativas existen de cambio de controles o dispositivo de control?

Ninguna.

 5. Experiencia de usuario: cuando el jugador comienza a jugar el juego:

1. ¿Qué pasos debe seguir?

Debe recoger los diferentes ítems del nivel para poder avanzar.

 b. ¿Qué pantallas verá?

Se vera el menú al iniciar y luego la pantalla principal

c. ¿Cómo se estructuran los niveles en el juego?

El objetivo será avanzar

d. ¿Cómo podrá el jugador moverse de una parte del juego a la siguiente?

Completando el nivel.

6. Ritmo del juego: describa de forma general los momentos tensionantes del nivel del juego, a lo largo del tiempo:

a. ¿De qué forma se define el ímpetu del movimiento?

1. ¿En qué puntos se manifiestan los peligros y amenazas?

El enemigo siempre estará presente

1. ¿En qué puntos se manifiestan los obstáculos pasivos?

Tendrá que esquivar y saltar props que no le harán mucho daño como (basura, Bolardos, rocas)

1. ¿De qué forma aumenta la dificultad, de acuerdo al avance del jugador?

Opciones

1. Tiempo
2. Si no recogen los props necesarios no podrá llegar a la meta
3. El enemigo se volverá más difícil de derrotar.
4. El mapa tendrá más obstáculos.
5. ¿De qué forma está estructurado el ciclo de objetivo – obstáculo - recompensa?

Si logra pasar todos los obstáculos y recoger los props para recargar la tarjeta ganara

 7. Plano de vista superior: indique mediante un dibujo (croquis), el diseño de nivel, que permita discernir los siguientes interrogantes:

1. ¿Cuál será la distribución de los elementos del videojuego, como: arquitectura, paisajes, vegetación, animales, ítems, obstáculos, entre otros?

b. ¿En dónde será la aparición de los enemigos?

El enemigo siempre estará presente

 c. ¿Cómo será el recorrido del jugador y de qué forma podrá cambiar según la presencia de obstáculos y/o enemigos?

El recorrido será lineal, pues el enemigo siempre estará siguiendo al jugador, no se podrá cambiar su recorrido y los obstáculos a medida que avance el nivel estarán cada vez mas presentes.