

Nombre: Adrian Moya Medina		Matrícula: 2872457
Nombre del curso: Proyecto Integrador		Nombre del profesor: Sergio Arturo Damián Sandoval
Módulo: 1		Actividad: Fase 2
Fecha: 25/01/2023		
https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/spooky-town-2d-isometric-assets-100666#publisher Spooky Town 2D Isometric Assets 2D Environments https://earn-to-die.fandom.com/es/wiki/Cami%C3%B3n_de_helados_(Earn_to_Die_2) Wiki Targeted (Entertainment)		

1. Ingresa a diferentes tiendas online de videojuegos y elabora un listado de los 5 títulos más cercanos a la idea de proyecto que quieres abordar.
2. Con base al listado, realiza un mapeo que incluya:
 - a. La calificación de los títulos. (¿Qué tan atractivo es para los usuarios?)
 - b. Las descargas de cada uno.
 - c. El tipo de monetización.
 - d. Las ventajas y desventajas de cada uno de los títulos seleccionados.
3. En función a la información recolectada, genera un reporte con los hallazgos encontrados y tus conclusiones. Debe ser de al menos una cuartilla.
4. Con base en tu análisis, define el tipo, género, estilo visual y plataforma en la que funcionará tu idea de videojuego.
5. A partir de dichos elementos, desarrolla en un documento electrónico el Game Design Document o GDD, el cual deberá incluir los siguientes aspectos:

Carmageddon



Descargas 1M+

Calificación 4.6 estrellas

Juego apto para +17años

Ventajas el juego es intuitivo, tiene varios enemigos

Desventajas la cámara y movilidad es muy lenta, necesita más producción en el diseño.

Tienda en línea para mejorar tu vehículo e armas

Wreckfest



Descargas 10K+

Calificación 4.2

Juego apto para Adolescentes.

Ventajas del juego buenas gráficas y visuales que ayudan a la trama

Desventajas La modalidad de juego no es muy divertida y lo único que puedes mejorar es tu carrocería.

EL juego tiene un precio de 28€ y cuenta con tienda donde puedes comprar nuevas piezas

GRIP



El Juego no llego al top

Calificación 7.2-10

Juego apto para adolescentes

Desventajas misiones muy fáciles, partidas cortas y sin sentido

Ventajas del juego Modo online multijugador y muy buenas graficas

Venta del juego en 33€ incluye tienda online.

Diesel Guns



Juego dentro del top 20 en lanzamientos

Calificación 8.4-10

Juego 17+

Desventajas del videojuego los enemigos no llaman la atención

Ventajas Variedad de mapas, buenas gráficas, variedad de armamento.

Tienda online para mejoras de armamento y vehículo.

Road Redemption Mobile



Descargas 100K+

Calificación 4.2 Estrellas

Apto para 17+

Desventajas las gráficas no son buenas en todos los ángulos y muy lenta la cámara

Ventajas juego no necesita de mucha capacidad para correr, además de contar con varias misiones.

Tienda online para intercambiar personajes y motos.

3. Analizando los datos encontrados en los diversos juegos me di cuenta de muchas cosas que puedo utilizar a mi favor y otras que no me van a servir más que nada porque no abra tiempo de diseñar todo el ambiente del videojuego. Me agradaba mucho la idea de realizar el mismo juego en 3D, pero decidí en hacerlo en una plataforma 2D, intentare agregar variedad de enemigos en este caso como son autos en guerra podría poner una moto, un auto, una camioneta, un camión y tal vez agregar a un enemigo "x" en bicicleta para crear un ambiente divertido.

Intentare poder crear de dos a tres niveles me gustaría uno que fuera en la nieve, otro que fuera en la ciudad, tal vez alguna parte de la CDMX o algún lugar conocido que me allá gustado su explanada y posiblemente el nivel 3 lo haría en un multi universo.

De igual forma me gustaría agregar una tienda para poder cambiar el aspecto del carro sus armas y diseños, todo esto de igual forma lo iré mejorando con el tiempo y agregando más contenido.

Suicide Metal

Recolectando los datos de los juegos estaré trabajando en un juego 2D en 3ra persona, aun no estoy seguro de si lo realizare para PC o móvil. Las misiones serán en una plataforma en donde ocurre una guerra entre autos, esta guerra es para disputar las tierra "plataforma" el auto que gane la batalla se quedara como el dueño del nivel además de contar con el poder especial de ese mapa. Los autos tendrán una vida limitada, con 2 vidas extras, al haber terminado con esas 3 vidas el juego termina.

Las armas que utilizaran serán metralletas, y el dueño del nivel aparte de tener el arma convencional también puede tener un lanza granadas o lanza llamas esta arma especial bajara el 25% más a diferencia de la metralleta convencional.

Al destruir el carro tendrá un sonido de grito desesperado.

En resumen, la batalla será para ver cuál es el auto más rápido y fuerte.

Game Desing Document

e. Nombre del videojuego

Suicide Metal



f. Tipo.

Sera un juego de vehículos con armamento pesado, diseñado para sobrevivir.

g. Plataforma

El videojuego será creado para PC y Mac.

h. Género

Acción, combate, conducción y shooters

i. Clasificación

Teen Adolescentes



j. Estilo visual

Desarrollare el mapa principal en una ciudad fantasma, el segundo escenario será en una ciudad y el posible 3ro será en la nieve.



k. Tipo de jugador

El jugador será un vehículo de helados o uno de comida rápida con estilo de los 90s y el conductor será un niño el cual no se vera mucho, solo al momento de elegir el vehículo.



l. Tipos de personajes

Todos los personajes principales serán vehículos de diferentes épocas, con su conductor "solo se ve al inicio del juego"



m. **Historia**

La trama empieza en un psiquiatra donde medican a la gente para controlarlos, porque todos ahí son los peores asesinos seriales de su época, un día olvidan darle su medicamento a nuestro personaje principal “el niño” y los guardias pierden el control del centro. Los asesinos toman el lugar donde los habían encerrado, encuentran sus vehículos de combate, y deciden hacer una guerra entre ellos para ver quien se queda con el control de la ciudad entera.



n. **Mecánicas**

Principal mente es un vehículo y tendremos que conducirlo evitando los obstáculos donde pueda chocar y sufrir daños,, evitar disparos de otros autos, perseguir y disparar hasta eliminar a tu oponente.

o. **Objetivos**

Derrotar a los otros 5 autos y convertirse en el rey de las calles.

p. Audio

Tendremos un audio de suspenso de fondo, cada auto cuando reviva se escuchara su música como la de los helados, fierro viejo etc. Al morir se escuchará un grito desesperado para potencializar la trama.

q. Penalizaciones

La única penalización en el juego es que si el a nuestro representate de nivel lo derrotan este perderá su poder especial otorgado y el ganador podrá hacer uso de él.

r. Colores

Ya que intento realizar un juego que se vea antiguo, pero con mecánicas y animaciones un poco más vivas elegiré colores old.



s. Niveles

Nivel 1 Ciudad fantasma: Gracias a las destrucciones por armas de fuego y que se encontraban asesinos seriales sueltos el pueblo decidió abandonar la ciudad haciéndolo un pueblo fantasma.

Nivel 2 Ciudad explanada: Nuestros asesinos cansados de combatir en la misma ciudad fantasma deciden irse a una ciudad con grande población para poder causar terror y destruirse entre ellos junto con la ciudad.

Nivel 3 Nieve: Nos encontramos en invierno y nuestros asesinos no pueden enfriar sus ganas de guerra y sangre, a si que no pierden el tiempo y se destruyen en un entorno donde desconocido.

t. Metas

Meta 1 destruir a los primeros 5 oponentes

Meta 2 sobrevivir con al menos +1 vida para poder matar al jefe que es mas poderoso.

Meta 3 Destruir al jefe de 1 vida con aptitudes mas fuertes que las tullas.

u. Imágenes

La mayoría de las casas las convertiré en prefabs así como algunos arboles y tal vez unos juegos, esperamos tener entre 5 y 6 personajes, y estaremos dentro de 2 o 3 niveles, prácticamente el ambiente visual no será mucho pero intentare distribuirlo de forma óptima.



