Tema

Trayectoria del género Collect-a-thon y por qué ha llegado a casi desaparecer

Índice

1 Introducción

* 1. Motivación
  2. Justificación
  3. Planteamiento
  4. Objetivo

1. Estado de la cuestión
   1. 1ºGeneración: N64, PS1
      1. Nacimiento del Género
      2. Salto al 3D
      3. Diseño a través de limitaciones
   2. 2º Generación: GC, PS2, PC
      1. Comienzo del declive
      2. Shovelware
      3. Nuevas modas
   3. 3º Generación: Wii, PS3, Xbox360, WiiU, PS4
      1. Regreso del 2D.
      2. Experiencias lineales.
      3. Mundo Abierto. Collect-a-thon como aderezo.
   4. 4º Generación: Switch, Kickstarter
      1. Renacimiento del género
      2. Evolución del género: Super Mario Oddysey
      3. Evolución del género: Yooka-Laylee
2. Metología de Investigación
3. Investigación
   1. Coleccionables.
      1. Uso. Utilidad del coleccionable y su recompensa por recogerlo.
      2. Relación. Métodos de obtención y su finalidad en conjunto.
      3. Posición. Como aparece en el mundo e incita su recolección.
   2. Horarios de recompensas
   3. Misiones
      1. Variedad
      2. Jefes
      3. Incitación de la exploración
      4. Carreras de obstáculos. Acercamiento al 2D.
   4. Estructura de mundos
      1. Weenies
      2. Libertad de exploración
      3. Accesibilidad a próximas recompensas.
      4. Estructura por misiones
      5. El hub.
4. Conclusión