

## Fase 2: Planteamiento

Top juegos basados en el género que me gustaría desarrollar:



### 1) Muse Dash:

**Tipo de monetización:** Es un videojuego de pago (\$48.29 en Steam y \$68.00 en google play)

**Descargas:** 100k+ en Google Play y en Steam tiene más de 70,000 reseñas extremadamente positivas.

**Ventajas:** Es un juego visualmente muy llamativo y en cuanto nos adentramos a su gameplay, genuinamente es un juego sumamente entretenido, para quienes gocen de este tipo de juegos es una buena opción y aun más para quienes les gusta utilizar avatares femeninos en estas aventuras gráficas.

**Desventajas:** A pesar de que en steam se presenta como un juego muy accesible monetariamente hablando, tiene un paquete de DLC que ronda los \$500 pesos, entonces es un factor que desalienta a la hora de querer comprarlo; para algunas personas puede ser desesperante porque por partes es un juego rítmico y si no es del agrado del usuario este estilo visual y las mecánicas, bueno pues este juego simplemente no sería buena opción



## 2) Jetpack Joyride:

**Tipo de monetización:** Free to play con microtransacciones en aspectos estéticos del juego y a través de publicidad

**Descargas:** En la Play Store tiene más de 100 Millones de descargas en dispositivos móviles.

**Ventajas:** Es un videojuego sumamente entretenido que cuenta con un estilo visual muy simple pero atractivo, a pesar de que este juego es infinito los objetos que se nos presentan en pantalla hace la experiencia satisfactoria y es desafiante, además cuenta con una amplia gama de cosméticos para el personaje y para los diversos elementos en el juego como vehículos, trajes e incluso cuenta con licencias de grandes películas de la cultura pop como los cazafantasmas o Volver al futuro por mencionar algunas licencias.

**Desventajas:** Si bien es un juego muy atractivo y presenta un buen reto, después de jugarlo constantemente y haber cumplido con todas las misiones secundarias que se plantean, después de cierto tiempo se vuelve repetitivo y aburrido, esto basado en que tipo de videojugador nos consideremos y que tan paciente somos con este tipo de juegos.



### 3) Rayman Adventures:

**Tipo de monetización:** Free to play con microtransacciones.

**Descargas:** 500k en la google play

**Ventajas:** Es un juego basado en una de las franquicias más populares de Ubisoft, ambientado en el mundo de rayman y todo lo que trae consigo, diseño de personajes atractivo, mundos llenos de vida y creatividad, un soundtrack maravilloso, en cuanto a gameplay nuestro personaje avanza solo por lo que nosotros nos encargamos de solo hacerlo saltar y que golpee enemigos en momentos específicos mientras vamos recogiendo todos los elementos en los niveles, presenta una curva de aprendizaje bastante buena y su variedad de niveles y mundos es muy extensa.

**Desventajas:** Desafortunadamente es un videojuego que dejó de tener soporte por parte de los desarrolladores por lo que poder jugarlo es bastante complicado en el aspecto de la accesibilidad y por lo mismo de

no tener soporte, todo el contenido no es accesible al menos legalmente  
( pero solo son aspectos estéticos)



#### 4) Vector

**Tipo de monetización:** Este cuenta con dos versiones, la versión lite que es una versión free to play pero es limitada en ciertos aspectos y la versión premium te da acceso a todo el contenido del juego ( su precio es de 16\$)

**Descargas:** En la google play cuenta con más de 100 Millones de descargas en dispositivos móviles.

**Ventajas:** Es una experiencia que plantea un mundo realmente interesante y aunque su premisa es simple resulta ser entretenida, su gameplay es muy sencillo y conforme más vas jugando, más satisfactorio podrá resultar terminar los niveles, su estilo minimalista le ayuda a su concepto de simplicidad y las animaciones en el juego son un deleite.

**Desventajas:** Según la versión que compres es el contenido que viene el juego pero además tiene contenido que solo se puede acceder pagando

dinero, además de que en el mercado hay opciones que pueden resultar más llamativas por distintos factores.



### 5) Music Racer

**Tipo de monetización:** De pago

**Descargas:** Cuenta con 3,000 reseñas positivas en steam

**Ventajas:** Es un juego extremadamente llamativo por la estética que maneja ambientada en los años 80s, el gameplay es muy simple, manejamos un auto el cual debe ir esquivando los obstáculos que se presentan enfrente, la música encaja muy bien con el estilo visual y todos los elementos visuales en el juego se sienten muy orgánicos, ademas es un juego muy ligero para PC.

**Desventajas:** Se enfoca en un público muy específico y a menos que las personas busquen una experiencia como esta, este juego no es muy popular, en el mercado hay diversos juegos y mejores experiencias que hacen uso de estos elementos, ademas puede ser que con el paso del tiempo este juego resulte ser muy aburrido.

Hallazgos y conclusiones 

Durante esta exhaustiva búsqueda de videojuegos enfocados o parecidos a la experiencia de juego que busco brindar en mi proyecto llegue a la conclusión de que, el tipo de videojuego que me gustaría idear mayormente se enfoca en los videojugadores casuales a menos que genuinamente el juego representa un buen reto y que completarlo resulte muy satisfactorio es que los videojugadores se enfocan más en este tipo de experiencias, por otro lado cada videojuego expuesto aquí del género “Runner” Maneja una temática muy específica, cada mundo de un videojuego se enfoca en su trama planteada y ningún elemento se siente fuera de lugar, considero que la ambientación que plantean este tipo de juegos es muy gratificante, si bien no cuentan con tramas muy complejas porque ese no es el propósito del videojuego, realmente te sumerges en esta experiencia y deseas saber que es lo que pasa pero eso solo depende de nosotros como jugadores y del seguimiento que le demos a la aventura.

Algunas de estas experiencias se plantan sobre sus fortalezas, por ejemplo, el juego expuesto aquí como el Número 1 ( Muse Rush) presenta un mundo muy colorido y una música que para quien sea amante de esta estética, resulta gloriosa, además si preferimos utilizar a mujeres como nuestro avatar, es aún mejor, pero este juego se enfoca en un público, por diferentes factores, la complejidad del gameplay, la estética y obviamente su precio, por lo que considere que a la hora de idear mi videojuego me gustaría resaltar lo que yo considero como las fortalezas de mi videojuego y bueno con base a eso haber que es lo que se puede ofrecer.

## **Game Design Document:**

**Nombre del Videojuego:** Miami Love.

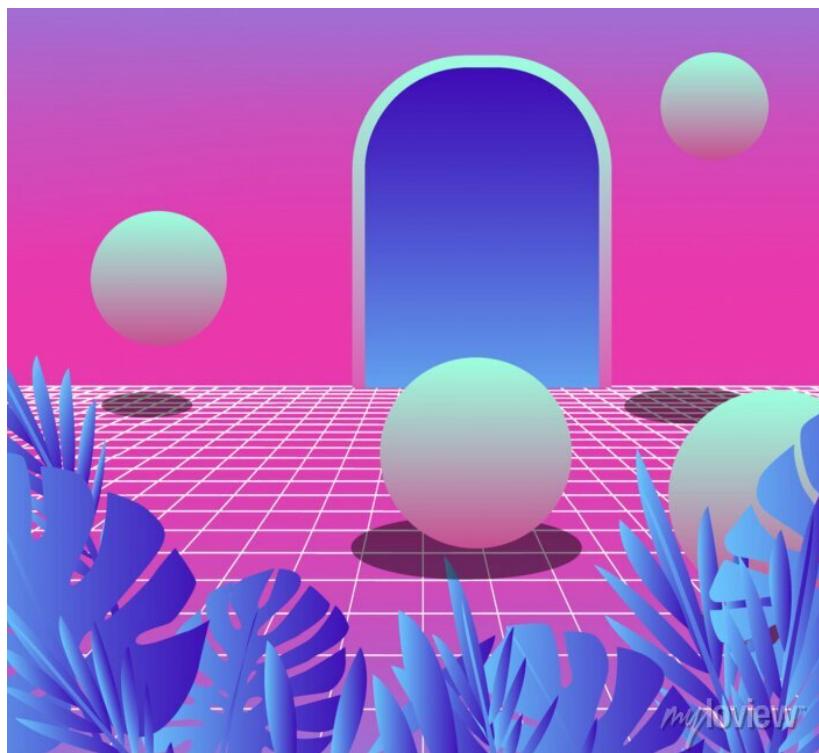
**Tipo:** Runner Infinito, plataformas, musical

**Plataforma:** PC ( windows)

**Clasificación:** Teen ( Mayores de 13 años)

**Estilo Visual:** Está inspirado en la estética de los 80s, Colores llamativos Neon y clasificado como Retrowave o Vaporwave ( aquí un ejemplo)





**Tipo de Jugador:** Está enfocado en los jugadores “Core gamer” (personas que están adentradas en este mundo pero que no le dedican muchas horas a comparación de otros tipos de jugadores pero también un jugador casual puede entender perfectamente el concepto del juego).

**Tipos de Personajes:** La protagonista sera una Ninja que usa prendas de color morado pero que va con las piernas descubiertas casi en su totalidad y su cabello es de color Rosa, a lo largo del juego se presentaran como obstaculos mafiosos con camisas Hawaianas (muy propios de la ciudad de Miami).

**Historia:** Alice es una ninja que llegó a la ciudad de Miami con el objetivo de derrotar al jefe de la mafia que custodia la ciudad, por lo que quiere llegar lo más pronto posible a su recinto para poder vencerlo, pero Alice no cuenta con que este Mafioso tiene muchos esbirros a su disposición por lo que Alice tendrá que abrirse paso por la Ciudad de Miami recorriendo sus calles y azoteas.

**Mecánicas:** Este juego será un runner en 2D por lo que habrá que esquivar todo tipo de obstáculos que los mafiosos de la ciudad de Miami nos pongan enfrente, nuestra protagonista podrá acabar con ellos con su espada o a golpes y así ir superando cada stage en el proceso, pero si Alice es impactada, tendrá que comenzar desde el principio esta aventura (según el nivel en el que el jugador esté explorando).

**Objetivos:** El objetivo es llegar de un punto “A” a un punto “B” sin ser impactado por algún objeto en el nivel buscando completar cada uno de los stages y finalmente llegar al clímax de la historia que sería luchar contra el jefe de la Mafia (eso si es que hubiera tiempo de hacer el nivel final).

**Audios:** En este apartado se busca tener en cada stage una canción distinta que siga el mismo estilo visual planteado, canciones y efectos de sonido que sean una mezcla homogénea para este videojuego: aquí un ejemplo de la posible música del videojuego:

[https://www.youtube.com/watch?v=aNZT6hMX\\_9c](https://www.youtube.com/watch?v=aNZT6hMX_9c)

**Penalizaciones:** Después de haber perdido las 3 Vidas en el juego automáticamente el juego se reinicia desde el principio.

**Colores:** La paleta de colores está inspirada en los colores neón tan llamativos de los 80s y va a ser toda la estética que busca tener este videojuego, colores como el Rosa Neón, Morado, azul, etc.

**Niveles:** La primera fase del juego o el primer nivel será al nivel de la playa en Miami donde habrá varios mafiosos y obstáculos que la protagonista tendrá que esquivar y la segunda escena será en las azoteas de los edificios de Miami donde igualmente se tendrá que esquivar todo y trata de no caerse.

**Metas:** La meta es llegar de un punto al otro ileso hasta llegar finalmente al último nivel (en caso de que haya tiempo para hacer un

último nivel) pero, es recorrer Miami hasta conseguir el objetivo establecido en la historia del juego.

**Imágenes:** como estética e influencias al estilo visual del juego podemos ver estas series y juegos dentro de la cultura pop:

