

Nombre: Tabata Nicole Cuenca Villar	Matrícula: AI02931267
Nombre del curso: Conceptualización de Videojuegos	Nombre del profesor: Claudia Lorenzo Muradás.
Actividad: “Desarrollando el plan para un Videojuego”	# De Actividad: Evidencia 1
Fecha: 10 de Marzo 2021	
<p>Instrucciones:</p> <p>En la siguiente evidencia deberás conceptualizar tu idea de videojuego en el documento de diseño de videojuego, y establecer un plan para poder desarrollarlo. Recuerda que la evidencia deberás desarrollarla de manera individual.</p> <p>Avance 1</p> <ol style="list-style-type: none"> Realiza un análisis, en al menos una cuartilla, sobre los tipos de juegos que te gustaría desarrollar. En tu análisis incluye el motivo de la selección de tipo de juego, los principales competidores, las plataformas en las que se distribuyen, elementos que los diferencian y modo de monetización. Elabora un <i>brainstorming</i> sobre tipos de videojuegos que te gustaría desarrollar. Enlista las 10 ideas más importantes sobre tipos de videojuegos que quisieras desarrollar, y coloca como número uno la que más te agrade. Selecciona una plantilla para crear un documento de diseño de videojuego (GDD). Sé lo más creativo posible, imagina que este formato será presentado a inversionistas. Con base en la selección de la idea para desarrollar un videojuego determina lo siguiente: <ol style="list-style-type: none"> Nombre del videojuego. El tipo de videojuego acorde a su complejidad. Las posibles plataformas en donde te gustaría que estuvieran. Historia. El estilo de videojuego. Tipos de jugadores. Tipos de personajes. Diferenciadores. Clasificación. Género o géneros. Justifica la selección de cada uno de los puntos anteriores en al menos un párrafo. 	

CONCEPTUALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Evidencia-Avance 1 “Desarrollando el plan para un Videojuego”

POR: TABATA NICOLE CUENCA VILLAR

Hay una gran cantidad de tipos de videojuegos y cada quien tiene su preferencia. Personalmente los géneros que más me atraen son los siguientes: Platformer; por su modo de jugabilidad sencillo y fácil de comprender, como lo es Mario Bros. Tiene variedad de obstáculos pero sus modos de jugabilidad son muy básicos, como lo es en dispositivos pc (usando una serie de botones muy básicos) y la plataforma de Nintendo los cuales permiten la libertad al momento de trasladar tu videojuego y jugar en el momento que quieras. Usualmente este tipo de género es monetizado al momento de comprar nuevos skins o productos del mismo.

FPS conocido como First Person Shooter; Este tipo de juegos te permiten visualizar en primera persona el juego, es bastante emocionante por que puedes sentirte mas involucrado con la historia que lleva al igual que puedes percibir como si estuvieras dentro al momento de combatir con otros adversarios, me gusta este genero por la manera en la que puedes interactuar con este. Las principales plataformas donde podemos apreciar este tipo de juegos es en PC, Playstation y Xbox teniendo así varios dispositivos a tu alcance para poder disfrutarko, ya sea con amigos o de manera individual. El modo de monetización puede ser con las microtransacciones que te permite comprar mejoras para tu personaje o incluso desbloquear algunas armas especiales.

TPS o conocido como Third Person Shooter; es similar a FPS pero la diferencia de este es que su método de jugabilidad es en tercera persona, permitiendote así poder visualizar al personaje al momento de jugar con él. Lo que me gusta de este género es que tienes una mejor visibilidad al momento de tratar de derrotar a tu contrincante o incluso para tener una mejor estrategia de nuevo, sus principales plataformas son las más conocidas como PC, Playstation, Xbox entre otras. Al igual que el anterior mencionado su forma de monetización es por medio de las micro transacciones y productos que este venda para las mejoras de personajes o armas que se buscan obtener para tener una mejor experiencia.

Fighting; es uno de mis géneros favoritos, muy fácil de comprender y jugar con tus amigos, pese a incitar la competitividad con tus rivales, también te da una gran satisfacción al momento de derrotarlos o también puedes perder contra tus contrincantes. una de las grandes ventajas que tienen este tipo de juegos es que puedes elegir a tu personaje que más te guste, el cual también tendrá habilidades y destrezas únicas a los demás. este tipo de juegos son incluso fáciles de conseguir en todo tipo de plataformas, como los son las pc, playstation, xbox y teléfonos

móviles, y sus modos de monetización son en la parte de conseguir desbloquear nuevos personajes, nuevas habilidades y aspectos que puedan tener para destacar contra los demás. A decir verdad son varios géneros, pero estos serían de mis preferidos y que en un futuro desearía utilizar para la creación de un próximo videojuego.

“Brainstorming”

Me gustaría diseñar videojuegos que estén disponibles para la consolas de videojuegos, computadoras PC y consolas portátiles. Que sean principalmente de géneros como acción, estrategia, rompecabezas y aventura. Serían clasificación indie algunos de ellos y quizá en un futuro estilo AAA, Las mecánicas principales del juego serían el derrotar a los oponentes, ya sean personajes que estén creados en el juego o también personajes de otras personas que estén jugando en línea, si logran ser derrotados lograras pasar al siguiente nivel con nuevas mejoras y acciones para tu personaje, al igual que tendras mas experiencia de juego, o tambien pueden contar con modo historia para que te enrrede en en la trama. Contarán con la mayoría de los sentidos estéticos, como lo son: la fantasía, narrativa, competición, descubrimiento y pasatiempo.

1. Genero accion
2. Clasificación Indie
3. Derrotar a los oponentes y sobrevivir
4. Que tenga una Historia que está abierta a la interpretación, pero también te de pistas en el juego
5. Que rompa la cuarta pared en el momento que menos lo esperes.
6. Tipo multijugador para que lo disfrutes con tus amistades
7. Controles fáciles de utilizar
8. Disponible para consolas de videojuegos, computadoras y consolas portátiles
9. Estilo Fotorrealista y Dark Toon
10. Categoría apta para edades de 13 en adelante

Save Me

DRAKO

GÉNERO PUZZLE HORROR

- JUEGO INDIE
- DISPONIBLE EN PLATAFORMAS

COMO:

Consolas de Videojuegos
Computadoras PC

- FOTORREALISTA •
- DARK TOON •
- ESTILIZADO •

En algunas situaciones los personajes interactúan directamente con el jugador solicitando ayuda o a veces

- PARA JUGADORES
DE 13 AÑOS EN
ADELANTE

• HISTORIA

Una iguana llamada Drako tiene que salvar a su dueña que ha sido raptada por los entes malévolos que habitan en el edificio departamental donde viven. Tendrá que enfrentarse con varios obstáculos y contará con aliados mientras va subiendo de niveles, pero lo que se preguntan principalmente es, ¿Quién se llevó a su ama? y ¿Como un simple lagarto podrá contra el mal que la secuestró?

• PERSONAJES

- Drako (Iguana)
- Nicole (Dueña en apuros)
- Demonios, Fantasmas, Gato, Cuervos y Alcón
- Perro, Tortuga, Lagartija y Grillos



Es la categoría del contenido apto para edades de 13 años en adelante, puede contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, algo de sangre, apuestas simuladas o el uso no frecuente de lenguaje fuerte.

Es del género Horror Puzzle ya que es un videojuego de terror leve en el que necesitas interactuar con diferentes espacios del juego para poder avanzar de nuevo, busco que sea multiplataforma para que tenga mayor alcance y distribución en el mercado objetivo que son jugadores de 13 años en adelante. La historia consiste en una iguana que tiene que salvar a su dueña que fue raptada por un ente maligno, tendrá que derrotar a varios oponentes para lograr su objetivo y contará con ayuda de otros personajes para lograr conseguir salvar a su ama, tiene una historia de trasfondo un tanto oscura y que no te esperas. Dentro de los personajes se encuentran: Drako (una iguana), Nicole (Dueña en apuros), Demonios, fantasmas, gato, cuervo, halcón, perro, tortuga, lagartija y grillos. En algunas situaciones los personajes interactúan directamente con el jugador solicitando ayuda o algunas veces sorprendiéndolos. Sería de estilos fotorrealista, drak toon y estilizado para aumentar el impacto al usuario y el terror.