

Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia		Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani
Módulo 1		Actividad 4
Fecha: 14/02/2024		
Bibliografía: Melero, S. (2017, 20 julio). Gráficos y perspectiva en los videojuegos. Meristation. https://as.com/meristation/2017/07/19/reportajes/1500444000_167709.html		

1. Busca ejemplos de cada uno de los tipos de juegos mencionados en el tema (3D completo, 3D ortográfico, 2D completo, Gameplay 2D con gráficos 3D y gráficas 2D con una cámara en perspectiva).

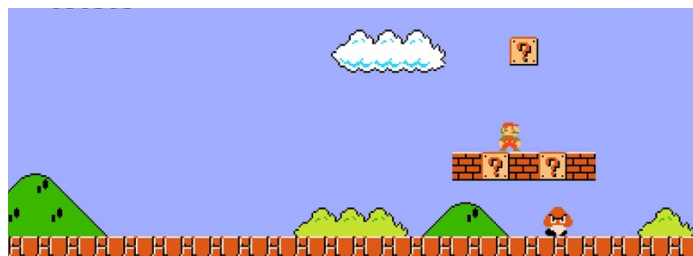
- 3D completo | God of War Ragnarok



- 3D ortográfico | Minecraft



- 2D completo | Super Mario Bros



- Gameplay 2D con gráficos 3D | Paper Mario the Origami King



- Gráficas 2D con una cámara en perspectiva | Stardew Valley



2. Justifica en al menos un párrafo por qué crees que cada uno de estos juegos caen en esa clasificación y el tipo de modo de escena que deberías utilizar para crear cada uno. Un párrafo por cada tipo de juego.

- 3D completo | God of War Ragnarok
 - Debido a su entorno inmersivo y su capacidad para permitir al jugador explorar libremente en tres dimensiones, God of War Ragnarok se clasifica como un juego 3D completo. Para recrear este tipo de experiencia, es necesario utilizar un modo de escena en tres dimensiones completo, aprovechando el espacio tridimensional para modelar con precisión personajes y entornos.
- 3D ortográfico | Minecraft
 - Debido a su enfoque en bloques y la perspectiva en primera persona o tercera persona, Minecraft se clasifica como ortográfico tridimensional, lo que permite al jugador manipular y construir en un mundo tridimensional. Para crear un juego con características similares, se requiere un modo de escena ortográfico en tres dimensiones que se centre en la representación de objetos y terrenos utilizando elementos geométricos fundamentales.

- 2D completo | Super Mario Bros
 - Debido a su presentación bidimensional y la jugabilidad en un solo plano horizontal, Super Mario Bros se clasifica como un juego completo en dos dimensiones. Para crear un juego comparable, sería necesario implementar un modo de escena completo en dos dimensiones, enfocándose en la representación de personajes y fondos en dos dimensiones.
 - Gameplay 2D con gráficos 3D | Paper Mario the Origami King
 - Paper Mario the Origami King combina la jugabilidad en dos dimensiones con gráficos para personajes y entornos tridimensionales. Se debe utilizar un modo de escena que permita una transición fluida entre perspectivas al desarrollar este tipo de juego.
 - Gráficas 2D con una cámara en perspectiva | Stardew Valley
 - Aunque los gráficos de Stardew Valley son bidimensionales, tiene una cámara en perspectiva que agrega profundidad visual al mundo. Para crear un juego parecido, sería recomendable emplear un modo de escena que permita gráficos en dos dimensiones y una cámara que pueda ofrecer una perspectiva isométrica o en ángulo para brindar la sensación de profundidad en un mundo en dos dimensiones.
3. Realiza una conclusión sobre la versatilidad del motor de desarrollo de Unity y los tipos de juego que te gustaría realizar con él.

En conclusión, la versatilidad de Unity como motor de desarrollo se evidencia en su capacidad para abordar una amplia gama de proyectos, desde juegos completamente en dos dimensiones hasta gráficos en dos dimensiones con una cámara en perspectiva. Unity ofrece herramientas específicas para crear experiencias visuales y jugables bidimensionales. Unity permite a los desarrolladores generar la ilusión de profundidad en mundos 2D con una cámara en perspectiva, brindando flexibilidad y creatividad en la presentación visual de los juegos. En general, la versatilidad de Unity permite a los creadores implementar una amplia gama de ideas y conceptos en el sector del desarrollo de videojuegos.