| Nombre: Ricardo Alfonso Pulido Leñero | Matricula: 2871165 |
| --- | --- |
| Nombre Profesor: Sergop Arturo Damian Sandoval | Nombre del Curso: |
| Fecha: Viernes 10 de Febrero del 2023 | Actividad: Fase 2 |
| Bibliografía: |  |

**Fase 2 - Planteamiento**

**1.- Ingresa a diferentes tiendas online de videojuegos y elabora una lista de los top ten de distintas categorías**

1.- Sonic Dash 1

2.- Subway Surfers

3.- Slash & Girl

4.- Temple Run

5.- Wind Runner Adventure

6.- Jetpack Joyride

7.- Banana kong

8.- Alto`s Adventure

9.- Zombie Tsunami

10.- Spartan Runner (Ejemplo)

11.- Super Mario Run

**2.- Con base al listado realiza un mapeo que incluye:**

**a.- Las ventajas de los títulos del top ten:**

Visualmente atractivo

Historia interesante

Personajes reconocibles

Poderes Atractivos

**b.- Las descargas de cada uno**

1.- Sonic Dash: +100 Millones

2.- Subway Surfers: + 1000 Millones

3.- Slash & Girl: + 50 Millones

4.- Temple Run: + 500 Millones

5.- Wind Runner Adventure: + 100 Millones

6.- Jetpack Joyride: + 100 Millones

7.- Banana kong: + 100 Millones

8.- Alto`s Adventure: + 50 Millones

9.- Zombie Tsunami: + 100 Millones

10.- Spartan Runner (Ejemplo): + 1 Millón

11.- Super Mario Run: + 100 Millones

**c.- El tipo de monetizaciòn**

Monetización

**d.- Ventajas y Desventajas**

Ventajas

1.- Visualmente atractivo

2.- Canciones Atractivas

3.- Personajes Carismáticos

4.- Mapas Variados

5.- Obstáculos Variados

Desventajas

1.- Repetitivo en algunas

2.- Jugabilidad repetitiva

**3.- Escribe una cuartilla sobre los hallazgos y conclusiones de los 10 juegos que investigaste:**

Analizando y jugando algunos he llegado a varios hallazgos y es que actualmente mucho de estos juegos Endless Runner su atractivo principal además del estilo visualmente increíble que tienen algunos, es música ambiental y efectos visuales, debido a que muchos de ellos manejan unos efectos visuales muy llamativos y caricaturescos los cuales desde sus inicios siempre han llamado la atencion, de igualmente los estilos visuales y su banda sonora debido a sus hermosa mezcla de instrumentos musicales y llamativos efectos de sonido usados en estos, en cuanto al estilo visual, muchos se rigen de diferente manera, siendo un estilo visual muy retro, otro caricaturescos, animes, etc. Llamando de esta manera mas jugadores, ademas de que su jugabilidad es lo que influye a gran medida debida a que siempre van puliendo fallas y errores, de igual manera la atenciòn a cliente es casi inmediata en algunos de ellos, lo que los hace unos videojuegos visualmente atractivos, con una banda sonora genial, efectos de sonido y visuales muy llamativos, ambientaciòn realmente lograda, jugabilidad muy pulida y casi sin errores, y un factor muy importante: Una atención al cliente excepcional o realmente bueno en donde priorizan a los jugadores.

Igualmente algunos de ellos destacan en su género, debido a que son personajes de franquicias reconocidas, como lo es Sonic, Halo, Mario, Donkey Kong, o en el único caso, siendo Slash & Girl, teniendo un arte visual mas de anime.

***4.- Con base a tu análisis, define el tipo, género, estilo visual y plataforma en la que funcionará tu idea de videojuegos***

1.- Define el Tipo: **2D**

2.- Género: Endless **Runner**

3.- Estilo Visual: **Retro**

4.- Plataformas: **PC / Mac**

**5.- A partir de dichos elementos, desarrolla en un documento electrónico el Game Design Documento o GDD, el cual deberá incluir los siguientes aspectos**

a.- Nombre del Videojuego: Spectrum Runner (Nombre tentativo)

b.- Tipo: **2D**

c.- Plataforma: **PC**

d.- Gènero: **Endless Runner**

e.- Clasificación: **E**

f.- Estilo Visual: **Retro**

g.- Tipo de Jugador: **Tercera Persona**

h.- Tipo de Personajes:

- Enemigos Voladores

- Enemigos Terrestres

- Obstáculos

- Protagonista

- Jefes (Tentativo)

i.- Historia:

Tras despertar de un largo sueño, la pequeña niña fantasma quiere regresar a ver a sus hermanas, pero para ellos deberá obtener todas y cada una de las gemas esparcidas en el universo y vencer a cada uno de los enemigos con los que se encuentre, aunque ella no sabe que después de despertar en el mundo mortal, ya no puede regresar al espiritual

j.- Mecánicas:

- Salta

- Correr

- Quieto

- Pegar (Tentativo)

- Lanzar Poderes

k.- Objetivos:

- Obtener las gemas de diferentes colores.

- Destruir a los enemigos.

- Llegar a la puntuación más alta.

- Desbloquear nuevos poderes

l.- Audio:

* Soundtrack
* Efectos de Sonido
* Efectos Visuales
* Sonidos de mecánicas

m.- Penalizaciones:

* Si recibe daño es game over instantáneo

n.- Colores:

* Oscuros
* Monocromáticas

o.- Niveles:

* Niveles diferentes y cada vez que se pierda se genere uno aleatorio de los predefinidos

p.- Metas:

* La mejor puntuaciòn
* Obtener todos los poderes

q.- Imágenes:





