**Introducción al Diseño de Videojuegos**

**Unidad 2 - Salpricre de Videojuegos**

**PLAN DE TRABAJO 4**

Alumno: Oscar Sánchez

El juego Braid es un juego de Acción del tipo plataforma mezclado con el género Puzzle, el mismo posee una historia con influencias de Super Mario Bros. Una característica original del juego es que en el mismo se puede volver atrás en el tiempo y revertir las cosas que se hicieron incluyendo la muerte del personaje.

El juego Darwinia es un juego de acción en 3D mezclado con el genero RTS y Puzzle. Una característica original es el diseño y la historia del mismo, la cual se basa en unos habitantes virtuales que viven dentro de una computadora en un mundo llamado Darwinia y que son atacados por un virus.

El Juego Zombis vs plantas es un RTS (Real time strategy) subgenero tower defense con el agregado de minijuegos. Una característica original es la utilización de Zombies y el diseño del mismo.

Al mezclar distintos géneros en un video juego se potencia el mismo dando un gameplay especial y atractivo. Normalmente el gammer no suele buscar un género específico si no un juego similar a otro. No todos los gammers son iguales. Yo no me considero un gammer. Si bien conozco personas que son adictas a un genero o juego en especial (ej. Starcraft) conozco gran grupo que coinciden que buscan un juego parecido a otro, o un juego que es la mescla de varios.

Por ejemplo: un TPS pero que se base en misiones, que puedas contratar aliados y jugar en grupo aunque sean bots, que pueda mejorar su armadura o sus armas como un juego del rol y que tenga escenas de destreza similares al príncipe de Persia.

Este tipo de cosa es muy atractiva y si tuviera que hacer un juego seguro mezclaría varias de ellas.

La mezcla de géneros puede o no estar relacionada con la historia o con el gameplay. A mí parecer es una mezcla de ambos. Si la historia ya existe hará falta desarrollar el gameplay, en ese caso la mezcla de géneros provendrá de la historia. Si ya existe el gameplay se puede tratar de buscar una historia relacionada al mismo pero la mezcla de géneros provendrá del gameplay. Cuando yo pienso en un video juego que me gustaría hacer, tanto el gameplay como la historia surgen juntas y al plasmar eso en un papel empiezan a surgir una mezcla de géneros que salen de forma natural. Por ejemplo, un RTS en el cual se puedan mejorar los personajes, que tenga cosas de un tipo Tower Defense y también de plataforma en ISO2D.

En el caso de Zombis vs Platas para que sea un poco más cercano al rubro educativo, cambiaria las plantas actuales por nombres de platas reales y a los Zombis los convertiría en plagas que atacan a las plantas que permiten que otra plagas aparezcan, ya sea que ataquen a las plantas o a los humanos. Por ejemplo. Si pongo algo que contenga citronela los insectos serian ahuyentados. Hay ciertas plantas que son atacadas por cochinillas las cuales se han de eliminar usando cigarrillos disueltos en agua. Si me atacan la planta de citronela aparecen los mozquitos.