<https://www.gamedesigning.org/learn/basic-game-mechanics/> / Articulo Referente a la utilidad de mecanicas simples en los juegos.

[https://www.windowscentral.com/super-luckys-tale-xbox-interview-bringing-back-classic-3d-platformers /](https://www.windowscentral.com/super-luckys-tale-xbox-interview-bringing-back-classic-3d-platformers%20/) Blog de desarrollo de Super Lucks tale (Juego de Plataformas 2017)

<https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/p3fj1/game_genres_in_order_of_development_difficulty/> / Entrada de reddit comentando sobre los generos mas dificiles/faciles de desarrollar.

<http://twinfinite.net/2017/11/return-3d-platformer/> - Articulo describiendo la popularidad de los juegos de plataformas en 3D

<https://www.digitaltrends.com/gaming/how-to-make-a-video-game/3/> - Articulo referente al desarrollo de un juego y las herramientas recomendadas

<http://mikaelsegedi.blogspot.pe/2015/02/game-design-document-from-famous-games.html> pagina con GDDs de distintos generos

**Propuesta de Godos:** Un juego de plataformas 3D con mecanicas sencillas que pertenezcan al genero como salto, doble salto, salto contra la pared, powerups, etc. El tipo de juego es considerando como uno de los mejores para comenzar a desarrollar juegos y las mecanicas simples permite que el diseno de juego pueda enfocarse mas en presenter niveles y situaciones complejas y diversas.