**Investigacion GamePlay**

**Propósito de Documento:**

* Presentar una documentación en base a la investigación presente sobre la cuestión de los posibles géneros que podrían ser adaptables para el siguiente proyecto, teniendo en cuestión el tiempo y los recursos presentes.

**Géneros Favorables:**

* **PLATFORMER 2D/3D:** Es normalmente reconocido como un genero sencillo de realizar, pero que permite demostrar mecánicas sencillas (Jumping, sliding, running) de una manera clara y con la capacidad de adaptar o incorporar otros géneros en este. Es citado como uno de los puntos de inicio ideales para equipos pequeños por dichas propiedades. Además, permite que explorar al máximo el diseño de niveles, puesto al argumento mencionado anteriormente. Por otro lado, también cabe mencionar el impacto de títulos como Yooka Laylee, A hat in Time y Super Mario Odessey en el mercado el año anterior (2017), los cuales han brindado gran atención al género en sí, haciendo más viable.
* **FIRST-PERSON-GAME:** Este punto comprende todos los géneros y variaciones de este que comprendan el mismo tipo de perspectiva. Se toma principalmente a títulos que usan dicha perspectiva como un método para experimentar con mecánicas, como en Portal, Antichamber u The Witness. Se incorpora la perspectiva con algún otro elemento para brindar una relación fuerte entre ambos puntos. Por ejemplo, en portal al tener la perspectiva en primera persona, permite que la mecánica de utilizr portales sea desarrollada con máximo potencial dado al amplio punto de perspectiva brindado. También cabe mencionar a títulos que usan la perspectiva como un método de integración del jugador dentro del universo del juego, ejemplos donde se ve mejor representado como en Talcoma, Gone Home, Stanley Parable, etc. Este genero es viable, dado a que brinda una gama de posibilidades basadas en perspectiva, que pueden ser utilizadas en múltiples escenarios y que es posible teniendo en consideración los recursos dados.
* **PUZZLE:** Este género se basa enteramente en la presentación de mecánicas sencillas y explorar múltiples situaciones que estas pueden abarcar. En títulos como Catherine, Legend of Lolo o Portal, se basan en una mecánica central y se van introduciendo elementos a medida que el juego avance, presentando así una evolución gradual en el desarrollo de este en términos de dificultad en relación con la habilidad del jugador. Por otro lado, es un campo que ha demostrado ser popular entre múltiples públicos si se tiene en cuenta a títulos como bejuweled, que, aunque pertenecen a otro espectro de este género, comparten similitudes con los mencionados anteriormente y con la característica central de este. Este genero es extremadamente viable, brinda múltiples posibilidades en términos de diseño y puede ser comercializado con facilidad.

**Fuentes:**

<https://www.gamedesigning.org/learn/basic-game-mechanics/> / Articulo Referente a la utilidad de mecánicas 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 géneros más difíciles/fáciles 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 géneros.