

Nombre: Mauricio Bennett Alcantar Domínguez		Matrícula: 2938988
Nombre del curso: Conceptualización de videojuegos	Nombre de la profesora: Claudia Lorenzo Muradas	
Tema 7: Principales mecánicas de videojuegos	Actividad 7: Identificando mecánicas	
Fecha: 07 de octubre de 2021		

Mecánicas principales y secundarias

Nombre del videojuego	Mecánicas principales	Mecánicas secundarias
<i>World of Warcraft</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Completar misiones para subir de nivel 	<ul style="list-style-type: none"> • Domar mascotas • Venta de ítems en la casa de subastas • Compañías voladoras • Personalización de personaje • Objetos cosméticos
<i>Super Mario Bros.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Saltar sobre un enemigo 	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminar enemigos con un capazón • Al conseguir 99 monedas obtienes una vida • Romper bloques • Bloques invisibles • Correr y saltar
<i>The Legend of Zelda</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver mazmorras 	<ul style="list-style-type: none"> • Recolectar rupias • Mejorar tus armas • Cocinar comida • Z-targeting • Viaje rápido
<i>Pac-Man</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Comer fantasmas para conseguir puntos 	<ul style="list-style-type: none"> • Recolectar los puntos que hay por el escenario • Ítems como la cereza • Píldoras • Dificultad progresiva • Mejores puntajes
<i>Tetris</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rotar y desplazar figuras 	<ul style="list-style-type: none"> • Posibilidad de guardar las piezas • Al completar una línea completa se eliminará y te otorgará puntos • Dificultad progresiva con el tiempo • Niveles
<i>FIFA 17</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Correr y anotar un gol con el balón 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de un jugador • Creación de un equipo de fútbol • Modo competidor • Penaltis se realizan en 3 tiempos

<i>Resident Evil</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Matar zombies 	<ul style="list-style-type: none"> • Quick time events • Elementos destructivos • Toma de decisiones • Giro rápido o de 180 grados
<i>Grand Theft Auto V</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar 3 personajes distintos 	<ul style="list-style-type: none"> • Comer para recuperar salud • Poder cazar animales • Interactuar con el teléfono • Personalizar tu personaje • Fumar
<i>Assassin's Creed</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos de parkour 	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminar enemigos desde zonas elevadas • Encontrar objetos coleccionables • Vista de águila • Regeneración automática de salud • Sigilo

Videojuego para estudiantes de universidad

El videojuego que se llevará a cabo para la clase de programación en C++ tendrá como mecánica principal la aleatoriedad, ya que será un juego tipo roguelike y una mala jugada podría llevarte a perder la partida.

Al iniciar el juego contarás con 3 vidas y con ellas tendrás que recorrer todo el juego hasta llegar con el jefe final y derrotarlo, solo que si llegas a recibir 3 impactos de los enemigos tu vida llegará a 0 y por lo tanto perderás tu progreso.

Después de la pantalla de *game over* tienes la opción de desafiar a la muerte o rendirse y regresar a la pantalla de inicio. Si escoges *desafiar a la muerte* entrarás en un enfrentamiento con el mini jefe: *la muerte*. Si te sientes valiente puedes derrotarla por tu habilidad o puedes jugar un juego de azar como tirar los dedos para decidir si vives o mueres.

Si después de todo, tu partida acaba se te mostrará una cinemática donde la muerte se burla de ti o te dará consejos para tu siguiente partida. Así como ocurre en Batman Arkham Knight, Batman muere y en seguida se muestra una cinemática donde uno de los villanos se ríe de ti.

Regresando a las partidas, después de eliminar cualquier enemigo te soltará puntos, una vez que acumules los suficientes tendrás la oportunidad de ir con el *comerciante* y gastarlos en mejoras para tu personaje; la única condición es que saliendo de la sala del comerciante perderás todos tus valiosos puntos, así que mejor úsalos a tu favor.

Al salir victorioso de la partida obtendrás objetos cosméticos únicos para que en las siguientes partidas tu personaje salga a combatir con estilo.

Justificación

Los roguelikes suelen ser juegos difíciles porque tienes que terminar el juego en una sola partida y a veces te llegas a frustrar, pero con estas mecánicas implementadas le darán al jugador más oportunidades, o en el caso de la mecánica de *desafiar a la muerte* el jugador tiene una segunda oportunidad para no empezar desde 0. Así como que al conseguir una victoria al jugador se le premia con objetos cosméticos y más desbloqueables.

Pocas veces se han visto estas mecánicas, o al menos en los juegos que he jugado no son muy comunes. Como cuando pierdes la partida, llega un enemigo a burlarse de ti, me parece graciosa y te anima a tener mejores resultados en las futuras partidas.