Juegos Jugados:

**Street Fighter:**

* **Pacing:** Su ritmo es algo especial, normalmente un juego de pelea varia su ritmo dependiendo del propio jugador, ya que este pude jugar muy agresivo, puede aprovechar el tiempo de combos o jugar agachado y cubriéndose mientras ataca en la esquina, pero este en especial por empezar los juegos de pelea, aun se siente algo tosco y lento.
* **Flow:** El flow de este juego depende igual mucho de la habilidad y practica del propio jugador, mientras mayor control tengas de tu personaje mayor habilidad y concentración podrás tener en el juego
* **Gating:** La solución es bastante simple aquí, ya que se trata de meras cajas que encierran al jugador en el escenario, la forma de mostrarte que estas en el limite del mapa es deteniendo la cámara en un punto especifico y los mismos escenarios que cierran el camino, ya sea por muros en una casa o palacio o gente y cajas viendo la pelea.

**Mortal Kombat:**

* **Pacing:** Muy similar al anterior depende mucho del propio jugador y su estilo de juego, sin embargo, la tendencia de juego actual lo vuelve mucho más dinámico que el juego anterior.
* **Flow:** En esta sección es exactamente igual que Street Fighter ya que depende totalmente de la habilidad del jugador y su practica con los campeones del juego.
* **Gating:** La solucion de hecho es la misma que en Street figter, una caja que encierra al jugador, sin embargo, aquí se le implementa una nueva mecánica, la capacidad de interacción con el entorno. Ahora los rincones del mapa pueden darte ventaja o apoyos, ya sea para no quedar arrinconado y reposicionarte o para contratacar a tu oponente.

**1943 The battle of midway:**

* **Pacing:** Fue la primera vez que lo jugué, y la verdad soy malo en los juegos a menos le meta varias horas, creo que su inicio es un poco tranquilo, pero sin dejar de ser difícil, el juego empieza con las naves enemigas básicas, y la dificultad va aumentando agregando más naves, atacándote también desde la parte baja de la cámara o metiendo enemigos con mayor vida.
* **Flow:** El juego requiere de toda la concentración para no morir, ya que un descuido o distracción significa perder en el juego
* **Gating:**  Como tal la cámara se encuentra fija y el jugador solo puede moverse a través del área que esta ocupa.

**Escape it:**

* **Pacing:** El ritmo es bastante frenético y rápido, son partidas de 1 minuto o menos, ya que compites contra otro jugador en una carrera para llegar al punto B. El escenario cambiante te obliga aprovechar cada segundo para poder ganar.
* **Flow:** Creo que aquí el Flow depende de la competitividad que tengas, mientras mas quieras ganar más metido estarás.
* **Gating:** Su cámara es fija, al igual que el objetivo, el final del mapa siempre será la esquina superior derecha, y el cambio de escenario hace que siempre intentes buscar el camino más corto para llegar

**Unravel 2:**

* **Pacing**
* **Flow**
* **Gating**

**Spellunky:**

* **Pacing**
* **Flow**
* **Gating**