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:** Personalmente lo sentí con un ritmo lento, pero no lo veo como algo malo ya que se trataba de un tutorial para conocer las mecánicas del juego y empezar a coordinarte con el otro jugador.
* **Flow:** No se que tan bueno sea para la inversión, pero, pero había una especie de hada que va recorriendo el camino que los jugadores debe recorrer, lo que te da la sensación de ser llevado de la mano, además, por lo menos nos paso un par de veces, de vez en cuando aparecen consejos que te dicen que hacer, pero con una letra tan pequeña que uno apenas se da cuenta que existen, lo que hizo que hubiera zonas que no podíamos pasar por no leer el tutorial
* **Gating:** El nivel es recto, es posible regresar a veces, pero aparte esta esta hada que te dice por dónde ir, justo para que el jugador no se pierda.

**Spellunky:**

* **Pacing:**  El juego tiene un ritmo rápido, pero igual se puede adaptar a cada jugador, ya que son niveles muy cortitos, y “fáciles” de pasar cuando se tiene cuidado, sin embargo, el juego te penaliza si intentas ir con mucho cuidado, ya que una vez pasan 2.30 minutos de haber empezado el nivel, un jefe invencible aparece para perseguirte y matarte lo que te obliga ir medianamente rápido, y al tratarse de niveles cortos, en realidad puedes terminar el juego en unos 10 minutos
* **Flow:** Creo que este entra al igual que el juego de los aviones, ya que a pesar de ser un juego sencillo y que debería ser “fácil” la dificultad de este es lo fácil que es perder corazones, cada nivel esta lleno de enemigos fáciles, pero cualquier distracción te costará muy caro, lo que obliga a los jugadores permanecer concentrados si buscan alcanzar su objetivo.
* **Gating:** Los niveles cuentas a con una estructura básica, no importa si estas a inicio del juego, mitad del juego o es el ultimo nivel, el inicio siempre es arriba y el final del nivel abajo, al ser un juego procedural la cosa es buscar un camino para llegar abajo y evitar morir.