

# Ficha de Análisis - JRPG

**Nombre:** Diego Israel Curiel Gutiérrez

**Fecha:** 17/09/2025

**Clase:** Videojuegos y Análisis de Mecánicas

**Juego:** Chrono Trigger (1995)

## ***MECÁNICAS***

La acción principal es explorar el mundo, hablar con personajes y combatir en batallas por turnos usando ataques normales, habilidades especiales y combinaciones en equipo.

## ***APRENDER A JUGAR***

El juego enseña de manera gradual: primero te muestra cómo moverte y hablar con otros, luego introduce combates sencillos. Las explicaciones son claras y fáciles de entender.

## ***CURVA DE APRENDIZAJE***

La dificultad aumenta poco a poco. Al inicio los enemigos son simples, pero luego aparecen jefes más complejos y la necesidad de usar estrategias como habilidades combinadas o administrar mejor los recursos.

## ***EMOCIONES***

La música transmite emoción y se adapta a cada época del juego. Los gráficos coloridos y el estilo de Akira Toriyama hacen que te sientas inmerso, motivado y en algunos momentos presionado en combates difíciles.

## ***MEJORA DE DISEÑO***

Podría mejorarse con explicaciones más detalladas sobre las combinaciones de ataques y quizá un sistema de mapa más claro para ubicarte mejor en cada época.