

1. Competencia

Los jugadores compiten entre sí para obtener la mayor puntuación o derrotar a sus oponentes.

2. Cooperación

Los jugadores deben trabajar en equipo para lograr un objetivo común.

3. Exploración

Los jugadores tienen la libertad de explorar un mundo o entorno vasto, descubriendo secretos o recursos.

4. Logro

Los jugadores son recompensados con trofeos, logros o medallas por completar ciertos desafíos o metas.

5. Recuperación (Respawn)

Los jugadores pueden regresar al juego después de ser derrotados o fallar, ya sea en el mismo lugar o en un punto de control.

6. Personalización

Los jugadores pueden personalizar su personaje o entorno, cambiando la apariencia o habilidades según su gusto.

7. Evolución

El personaje del jugador o el entorno del juego cambia a medida que progresa, desbloqueando nuevas habilidades o áreas.

8. Puzzle solving (Resolución de acertijos)

Los jugadores deben resolver problemas o rompecabezas para avanzar en el juego.

9. Recolección de objetos (Collectibles)

Los jugadores buscan y recolectan objetos dispersos en el entorno para completar una misión o mejorar sus habilidades.

10. Desafío progresivo

La dificultad aumenta a medida que los jugadores progresan, ofreciendo desafíos cada vez más complejos.

11. Puntos de experiencia (XP)

Los jugadores ganan puntos de experiencia al realizar acciones o derrotar enemigos, lo que les permite mejorar sus habilidades.

12. Sistema de vidas

Los jugadores tienen un número limitado de vidas, y perderlas todas implica comenzar desde un punto anterior o reiniciar el juego.

13. Tiempo límite

Los jugadores deben completar un nivel o tarea dentro de un tiempo específico.

14. Objetivos secundarios (Side quests)

Los jugadores pueden completar misiones opcionales que proporcionan recompensas adicionales o enriquecen la narrativa.

15. Camino no lineal

Los jugadores pueden elegir entre varias rutas o formas de avanzar, lo que da lugar a diferentes resultados.

16. Intercambio (Trade)

Los jugadores pueden intercambiar objetos o recursos entre sí o con personajes controlados por la IA.

17. Eliminación (Knock-out)

Los jugadores eliminan a otros jugadores o personajes controlados por la IA para avanzar.

18. Creación de equipos (Team building)

Los jugadores forman equipos equilibrados con diferentes habilidades para completar misiones.

19. Desbloqueo de contenido (Unlockables)

Los jugadores desbloquean nuevas áreas, personajes o habilidades a medida que progresan en el juego.

20. Permadeath

Los jugadores solo tienen una vida; si mueren, deben comenzar de nuevo desde el principio.

21. Niveles procedurales

El entorno del juego se genera de manera aleatoria, ofreciendo una experiencia diferente en cada partida.

22. Narrativa emergente

La historia se desarrolla a través de las decisiones y acciones del jugador, creando diferentes resultados.

23. Juego asimétrico

Diferentes jugadores tienen roles o habilidades desiguales, lo que exige diferentes estrategias de juego.

24. Tácticas en tiempo real

Los jugadores deben tomar decisiones rápidamente mientras el juego sigue desarrollándose en tiempo real.

25. PvP (Jugador contra jugador)

Los jugadores se enfrentan entre sí en combates directos o indirectos.

26. PvE (Jugador contra entorno)

Los jugadores luchan o interactúan con enemigos controlados por la IA.

27. Micromanagement (Gestión de recursos)

Los jugadores gestionan múltiples recursos o unidades, optimizando su uso para maximizar su éxito.

28. Crafting (Creación de objetos)

Los jugadores recolectan materiales para crear herramientas, armas o equipamiento.

29. Árbol de habilidades

Los jugadores pueden desarrollar su personaje o unidades seleccionando habilidades o mejoras de un sistema en forma de árbol.

30. Sistemas de moralidad

Las decisiones del jugador afectan la moralidad de su personaje, alterando la historia o las interacciones con otros personajes.

31. Reputación

Las acciones del jugador afectan su reputación en el juego, cambiando la forma en que otros personajes o jugadores interactúan con él.

32. Mapeo (Cartografía)

Los jugadores deben descubrir y trazar el mapa del entorno a medida que exploran.

33. Combos de combate

Los jugadores encadenan ataques en una secuencia específica para infligir más daño o realizar movimientos especiales.

34. Mini-juegos

Los jugadores participan en pequeños juegos dentro del juego principal, lo que ofrece un descanso de la acción principal.

35. Sigilo

Los jugadores evitan ser detectados por los enemigos, usando tácticas como esconderse, disfrazarse o moverse en silencio.

36. Control de territorios

Los jugadores capturan y mantienen áreas o bases, lo que les otorga recursos o ventajas estratégicas.

37. Construcción de bases

Los jugadores construyen y gestionan bases o asentamientos que ofrecen beneficios en el juego.

38. Ritmo de acción

El juego varía entre momentos de alta intensidad (combates, persecuciones) y momentos más tranquilos (exploración, diálogos).

39. Modo de supervivencia

Los jugadores deben gestionar recursos limitados, como comida o municiones, para sobrevivir el mayor tiempo posible.

40. Ciclo día-noche

El entorno del juego cambia entre el día y la noche, afectando la jugabilidad, la visibilidad o los comportamientos de los enemigos.

41. Sistema de karma

Las acciones del jugador tienen consecuencias que afectan la narrativa o la forma en que los personajes interactúan con él.

42. Sistema de alianzas

Los jugadores pueden formar alianzas con otros jugadores o personajes, que pueden ser beneficiosas o traicioneras.

43. Estrategia por turnos

Los jugadores toman turnos para mover sus personajes o realizar acciones, lo que les permite planificar tácticas con mayor precisión.

44. Recogida de recursos

Los jugadores recolectan recursos del entorno para crear objetos, sobrevivir o construir estructuras.

45. Destrucción del entorno

Los jugadores pueden destruir o modificar el entorno, lo que les ofrece nuevas estrategias o caminos.

46. Rendimiento en tiempo real

Los jugadores deben reaccionar rápidamente a eventos inesperados, como enemigos o trampas que surgen de forma impredecible.

47. Rejugabilidad

El juego ofrece razones para ser jugado múltiples veces, como diferentes finales, rutas alternativas o desafíos adicionales.

48. Modularidad

Los jugadores pueden modificar o añadir contenido al juego, ya sea mediante mods o por decisiones que cambian el diseño del juego.

49. Mecánicas de romance

Los jugadores pueden establecer relaciones románticas con personajes dentro del juego, lo que afecta la narrativa.

50. Narrativa ramificada

Las decisiones del jugador conducen a diferentes desarrollos narrativos, creando múltiples posibles historias y finales.