

1. Mecánicas de Acción/Reacción

- **Tiempo real:** Las acciones ocurren sin pausas, y los jugadores deben reaccionar rápidamente a los eventos. Ejemplo: **"Fortnite"**.
- **Por turnos:** Cada jugador tiene un turno para realizar sus acciones, favoreciendo la planificación y estrategia. Ejemplo: **"XCOM"** o juegos de mesa como **"Ajedrez"**.

2. Mecánicas de Progreso

- **Subida de nivel (Leveling up):** Los personajes o jugadores adquieren experiencia y mejoran sus habilidades o características a medida que progresan. Ejemplo: **"World of Warcraft"**.
- **Desbloqueo de habilidades o elementos:** A medida que avanzas, se desbloquean nuevas habilidades, armas o personajes. Ejemplo: **"Metroidvania"**.

3. Mecánicas de Exploración

- **Mundo abierto:** Los jugadores tienen libertad para explorar un entorno amplio y tomar decisiones sobre dónde ir y qué hacer. Ejemplo: **"The Legend of Zelda: Breath of the Wild"**.
- **Mapeo y descubrimiento:** Los jugadores deben descubrir partes ocultas del mapa o resolver acertijos para progresar. Ejemplo: **"Dark Souls"**.

4. Mecánicas de Gestión de Recursos

- **Recolección y utilización de recursos:** Los jugadores deben recolectar y administrar recursos como oro, madera, o energía. Ejemplo: **"Age of Empires"**.
- **Gestión de inventario:** Los jugadores deben manejar el espacio y peso de los objetos que llevan consigo, eligiendo qué objetos son más valiosos. Ejemplo: **"Resident Evil"**.

5. Mecánicas de Cooperación y Competición

- **Juego cooperativo:** Los jugadores deben trabajar juntos para lograr un objetivo común. Ejemplo: **"Overcooked"**.
- **Juego competitivo:** Los jugadores compiten entre sí por un objetivo o puntuación. Ejemplo: **"Mario Kart"**.

6. Mecánicas de Toma de Decisiones

- **Elecciones con consecuencias:** Las decisiones que toman los jugadores afectan el desarrollo de la historia y los personajes. Ejemplo: **"The Witcher 3"**.
- **Múltiples finales:** Dependiendo de las decisiones que tomes, el juego puede terminar de diferentes maneras. Ejemplo: **"Undertale"**.

7. Mecánicas de Combate

- **Combate cuerpo a cuerpo:** Enfocado en ataques físicos de corta distancia. Ejemplo: **"God of War"**.
- **Combate a distancia:** Uso de armas a distancia, como arcos o armas de fuego. Ejemplo: **"Call of Duty"**.
- **Sistema de cobertura:** Los jugadores pueden usar objetos del entorno para protegerse y atacar desde posiciones seguras. Ejemplo: **"Gears of War"**.

8. Mecánicas de Sigilo

- **Evasión:** Los jugadores deben evitar ser detectados por los enemigos para avanzar o completar objetivos. Ejemplo: **"Metal Gear Solid"**.

9. Mecánicas Narrativas

- **Narración emergente:** La historia se desarrolla a través de las acciones del jugador y su interacción con el mundo, sin guiarse por una narrativa rígida. Ejemplo: **"Minecraft"**.
- **Cinemáticas y diálogos:** Las secuencias pregrabadas y las conversaciones guían la trama del juego. Ejemplo: **"The Last of Us"**.

10. Mecánicas de Física

- **Simulación de físicas realistas:** Los objetos y personajes obedecen las leyes de la física (gravedad, colisiones, etc.). Ejemplo: **"Half-Life 2"**.
- **Manipulación de físicas:** Los jugadores pueden manipular las leyes de la física para resolver acertijos. Ejemplo: **"Portal"**.

11. Mecánicas de Puzzle

- **Resolución de acertijos:** Los jugadores deben resolver problemas o rompecabezas para avanzar. Estos pueden implicar lógica, matemáticas, secuencias, o encontrar objetos escondidos. Ejemplo: **"Portal"**, **"The Witness"**.
- **Combinación de objetos:** Los jugadores deben combinar diferentes elementos para crear herramientas o soluciones. Ejemplo: **"The Legend of Zelda"** (uso de ítems combinados para resolver situaciones).

12. Mecánicas de Tiempo

- **Tiempo limitado:** Los jugadores tienen un tiempo limitado para completar un nivel o tarea. Ejemplo: **"Super Mario Bros."**.
- **Control del tiempo:** Los jugadores pueden manipular el tiempo, como retroceder, pausar o adelantar, para cambiar el resultado de las acciones. Ejemplo: **"Prince of Persia: Sands of Time"**, **"Braid"**.

13. Mecánicas de Economía

- **Monedas y economía:** Los jugadores ganan dinero o puntos para comprar mejoras, habilidades o equipos. Ejemplo: **"Animal Crossing"** o juegos de rol como **"The Elder Scrolls V: Skyrim"**.
- **Mercado y comercio:** Los jugadores pueden intercambiar bienes con NPCs u otros jugadores para obtener objetos valiosos o mejorar su situación. Ejemplo: **"EVE Online"**.

14. Mecánicas Sociales

- **Interacciones sociales:** Los jugadores pueden comunicarse, hacer alianzas o competir en dinámicas sociales con otros jugadores, como en los **MMORPGs** o en juegos de mesa como **"Diplomacy"**.
- **Sistemas de moralidad:** Los jugadores toman decisiones que afectan su reputación o relación con otros personajes, como elegir ser "bueno" o "malo". Ejemplo: **"Mass Effect"**, **"Fable"**.

15. Mecánicas de Personalización

- **Creación de personajes:** Los jugadores pueden personalizar la apariencia, habilidades y equipamiento de sus personajes. Ejemplo: **"The Sims"**, **"Fallout"**.
- **Modificación de entornos:** Los jugadores pueden modificar el mundo del juego, construyendo estructuras o alterando el terreno. Ejemplo: **"Minecraft"**, **"Terraria"**.

16. Mecánicas de Permadeath

- **Muerte permanente:** Si un personaje muere, no puede revivir, y los jugadores pierden su progreso con ese personaje. Ejemplo: **"Rogue-likes"** como **"Hades"** o **"Dead Cells"**.
- **Vidas limitadas:** Los jugadores tienen un número limitado de intentos antes de perder completamente el juego. Ejemplo: los juegos clásicos de arcade como **"Pac-Man"**.

17. Mecánicas de Craftero (Crafting)

- **Fabricación de objetos:** Los jugadores recolectan materiales y combinan recursos para crear armas, herramientas, o estructuras. Ejemplo: **"Minecraft"**, **"ARK: Survival Evolved"**.
- **Mejora de equipamiento:** Los jugadores pueden mejorar sus objetos para incrementar su eficacia o durabilidad. Ejemplo: **"Monster Hunter"**, **"The Witcher 3"**.

18. Mecánicas de Sigilo Avanzado

- **Disfraz y engaño:** Los jugadores pueden disfrazarse o engañar a los enemigos para pasar desapercibidos. Ejemplo: **"Hitman"**.
- **Detección auditiva y visual:** Los enemigos pueden detectar al jugador tanto por su presencia visual como por el ruido que generan sus acciones. Ejemplo: **"Thief"**.

19. Mecánicas de Construcción de Baraja (Deck-Building)

- **Creación de mazos:** Los jugadores construyen su mazo de cartas a lo largo del juego, eligiendo cartas que les ayuden a derrotar a sus oponentes. Ejemplo: **"Slay the Spire"**, **"Magic: The Gathering"**.
- **Cartas coleccionables:** Los jugadores coleccionan y gestionan cartas para mejorar su estrategia. Ejemplo: **"Hearthstone"**.

20. Mecánicas de Roguelike

- **Niveles generados proceduralmente:** Los niveles o mazmorras cambian cada vez que juegas, ofreciendo una experiencia nueva en cada partida. Ejemplo: **"The Binding of Isaac"**.
- **Dificultad alta:** El juego está diseñado para ser muy difícil, y la muerte es una parte central de la experiencia. Ejemplo: **"Hades"**, **"Spelunky"**.

21. Mecánicas de Multijugador Masivo

- **Jugador contra entorno (PvE):** Los jugadores forman equipos para enfrentarse a enemigos controlados por la inteligencia artificial. Ejemplo: **"World of Warcraft"** (en raids).
- **Jugador contra jugador (PvP):** Los jugadores se enfrentan entre sí en duelos, batallas o arenas. Ejemplo: **"League of Legends"**, **"Call of Duty"** (en modo competitivo).

22. Mecánicas de Evolución

- **Evolución del personaje:** Los personajes pueden cambiar de forma, habilidades o aspectos a medida que progresan. Ejemplo: **"Evolve"**, **"Spore"**.
- **Evolución del entorno:** El mundo del juego cambia dinámicamente en función de las decisiones o acciones del jugador. Ejemplo: **"Civilization"**, **"SimCity"**.

23. Mecánicas de Realidad Aumentada y Virtual

- **Realidad aumentada:** Los jugadores interactúan con el mundo real a través de su dispositivo, añadiendo elementos del juego al entorno físico. Ejemplo: **"Pokémon Go"**.
- **Realidad virtual (VR):** El jugador se sumerge en el juego usando un dispositivo de realidad virtual, interactuando con el entorno de manera inmersiva. Ejemplo: **"Half-Life: Alyx"**.