
Framework MDA Super Metroid.

Reglas: Mecánicas

En el Super Metroid podemos ver varias mecánicas básicas en el personaje principal como Samus Aran como las de moverse de arriba, abajo, derecha e izquierda, también las de saltar para evitar caídas o interactuar con el entorno para poder superar desafíos en los distintos mapas del juego.

Ya que es un juego de acción podemos tener varios oponentes o desafíos en los mapas, tales como aumento de temperatura por estar cerca de lava, o también tenemos zonas acidas donde perdemos vida o en este caso “energía”.

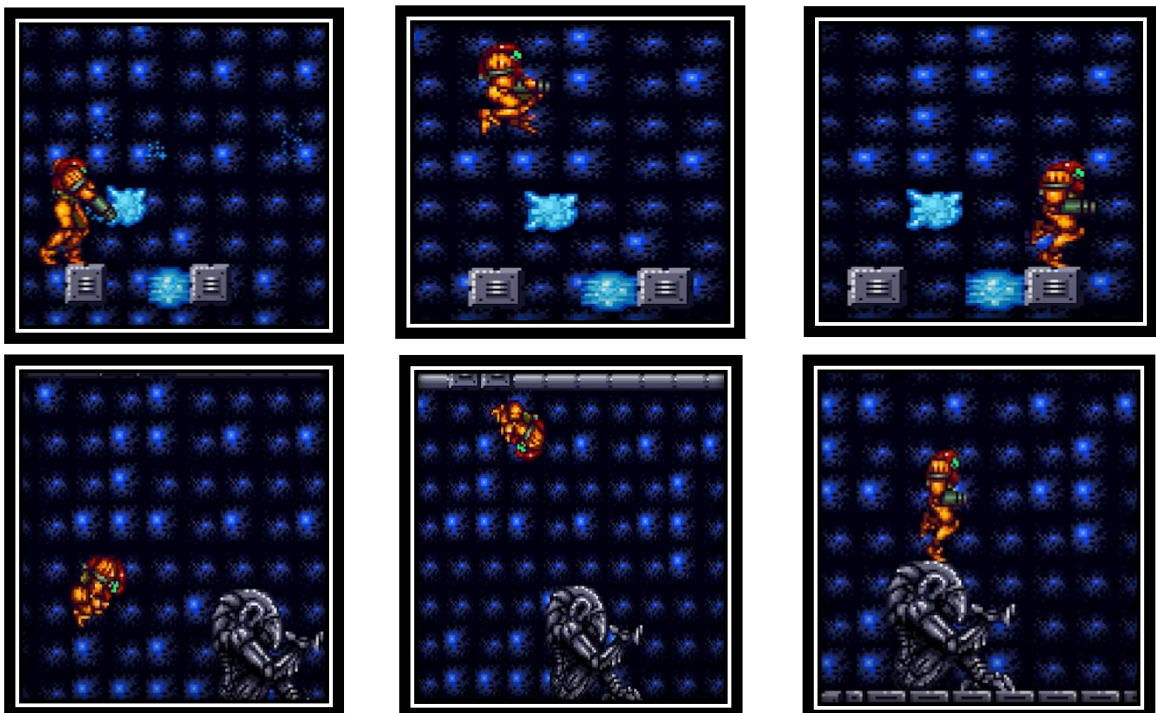
Otro de los aspectos que tiene este juego es la exploración ya que, las áreas se entrelazan de manera orgánica y permiten un alto grado de exploración no lineal. Cada nueva habilidad o mejora obtenida abre nuevas rutas y secretos en áreas previamente visitadas, fomentando el regreso y la exploración continua. Los jugadores deben volver sobre sus pasos y reexaminar áreas anteriores con nuevas habilidades para desbloquear accesos previamente bloqueados o descubrir secretos ocultos.

Este backtracking no es solo una mecánica de juego, sino una parte integral de la narrativa y la experiencia de descubrimiento.

Samus Aran:

Esprintar → esprintar haciendo roll cuando nos agachamos apuntando en una dirección.

Saltar → saltar girando (o haciendo una mortal) cuando saltamos desde una plataforma a otra.



Disparar láseres (donde mientras más avanzamos y exploramos conseguimos descubrir diversos tipos de rayos podemos ir agregando a nuestro arsenal, como por ejemplo rayos de carga, rayos congelantes, rayos de onda, rayos de spazer y rayos de plasma.



Puede usar un tipo de granada cuando rola por espacios pequeños para atravesar paredes. Cargamento de misiles y una habilidad especial: disparar misiles especiales o Super Missiles.



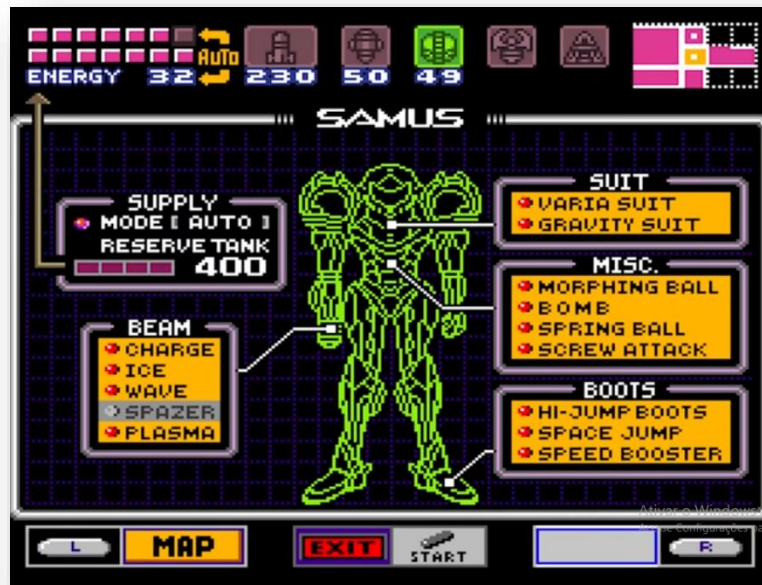
Menú del armamento de Samus Aran (armas localizadas, tanques de reservas, botas de super salto y super velocidad)

Adquiere Bombas de poder o Power Bomb. Ganchos para poder trepar o Grappling Beam.

Visión de rayos X. Spring ball. Space jump. Screw attack. Propulsor de velocidad. Botas de super salto.

Tanque de energía. Barra contadora de misiles.

Barra de energía (14 tanques de energías máximo + 4 tanques de reservas).



Ítems.

También tenemos varios ítems en el juego para poder interactuar, como cuando nos falta energía tenemos orbes morados flotando, o ítems para recargar las diferentes armas que poseemos o para aumentar nuestros tanques de energía y de esta manera tener más oportunidades de sobrevivir a los diferentes enemigos y entornos que se nos presentan.

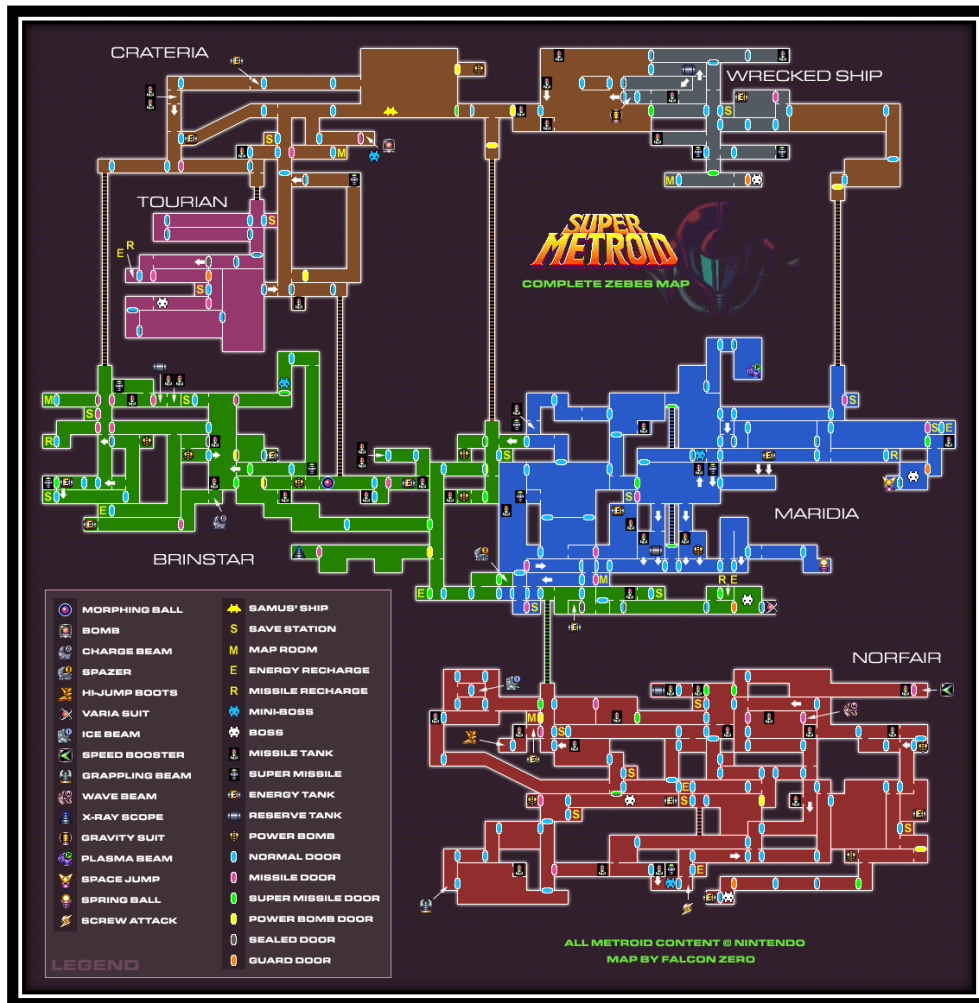


Algunos de los ítems del juego

Un link para que pueda apreciar mejor los Ítems de juego.

<https://i0.wp.com/www.retrobro.es/wp-content/uploads/2015/05/items.jpg>

Mapa y niveles observamos lo que se hablaba de las diferentes áreas del mapa donde debemos intercambiar de traje para no perder energía.



Mapa del juego

Un link donde se puede apreciar de manera más detallada los niveles y los ítems escondidos en casa uno que se pueden recolectar durante la travesía con Samus Ara.

https://i0.wp.com/www.retrobro.es/wp-content/uploads/2015/05/metroid3_map.gif

Enemigos y Jefes: moverse de manera lateral, atacar con zarpazos, disparar bolas de energía, escupir bolas de energía.



Algunos de los jefes del juego

Combinación de reglas: Dinámicas

El juego posee una dinámica bastante buena donde nosotros como jugadores adquirimos progresivamente armas y vamos aprendiendo donde poder aplicarlas. Un ejemplo de esto sería las Power Bombs, que su uso es limitado, ya que no se generan muchos ítems de esta índole en el mapa, la podemos usar en espacios de cuevas donde hay pasajes secretos y los podemos liberar como así también donde hay lava la retira por unos segundos para que nosotros podamos avanzar sin hacernos tanto daño.

Por ende, también una dinámica usada en todo el mismo es el aplicar orbes o puntos de regeneración o aumento de munición entre otras. Esta dinámica nos permite el tener que usar la menor cantidad de municiones especiales hasta poder recargarlas, como los misiles normales. O también cuando nos hacemos daños y tenemos poca vida o “energía” el poder curarnos.

Como mencionamos, este juego tiene un aumento progresivo de habilidades para avanzar por los distintos mapas. Uno de estas dinámicas es el uso de puertas donde dependiendo del color las podemos romper con una u otra habilidad, ejemplo de esto, serían las Puertas azules donde los disparos láseres normales son capaces de abrirlas.

Las puertas rojas deben ser rotas usando múltiples disparos de misiles comunes.

Como las puertas verdes que solo pueden ser quebradas usando Super Missiles y las puertas naranjas se pueden destruir con Bombas de poder o Power Bomb.

Por partes del juego tenemos niveles donde nos exige físicamente las mecánicas a tener que cuidarnos de ciertos hábitats aplicando el uso de diferentes Trajes.



Trajes en el juego

El primer Traje es el que vemos la protagonista desde el inicio del juego, el traje básico.

El segundo que pudimos apreciar es el Traje Climático o Varia Suit, es capaz de resistir ambientes extremos, altas o bajas temperaturas. También es resistente al ácido y tiene más resistencia a daños.

El tercero es el Traje de gravedad Permite soportar daños más altos y tener completo movimiento en zonas líquidas, como agua o magma. Es resistente a la lava y al ácido, no a la combinación de la lava y el ácido.

Por último, el juego presenta una variedad de enemigos y jefes que requieren diferentes enfoques estratégicos para ser derrotados. Los jefes, en particular, presentan patrones de ataque complejos que desafían la habilidad y la destreza del jugador. La capacidad para utilizar las habilidades y armas adecuadas en el momento adecuado es crucial para superar estos desafíos.

Conjunto de mecánicas y dinámicas: Estética del juego

El juego cumple con 6 de los 8 enfoques de Estética:



- **Sensación:** El juego consigue generar sensaciones muy buenas en el apartado audiovisual, ya que los niveles son bastante entretenidos de ver y jugar, la musicalidad es muy buena también dándonos esa sensación al principio de explorador y mientras más avanzamos en puntos estratégicos del juego se pone tensa para darnos un ambiente desafiante. Logra una buena atmósfera inmersiva.
- **Fantasía:** Desde el punto de vista cumple con una fantasía futurista ya que nos sentimos bien al poder usar a Samus en su travesía donde podemos sentirnos como verdaderos exploradores planetarios.
- **Narrativa:** La historia se desarrolla de manera sutil a medida que los jugadores exploran el entorno y descubren fragmentos de la historia de fondo a través de hologramas, escenarios abandonados y encuentros con personajes clave. La sensación de soledad y el misterio del entorno alienígena son componentes centrales de la experiencia narrativa.
- **Desafío:** El juego consigue que los jugadores tengan que pensar para resolver puzzles que se nos presentan y los distintos niveles de dificultad frente a obstáculos en el mapa, como plataformas que se mueven, tener que congelar aliens para usarlos de soporte para no caerlos. Los Bosses son bastante entretenidos y desafiantes para que usemos todo nuestro arsenal y estrategia para matarlos.
- **Descubrimiento:** Uno de los aspectos más distintivos de "Super Metroid" es su enfoque en el backtracking estratégico. A medida que Samus adquiere nuevas habilidades y armas, se anima a los jugadores a regresar a áreas anteriores para descubrir secretos ocultos, accesos bloqueados y mejoras adicionales. Este diseño fomenta una exploración profunda y recompensa la atención al detalle y la memoria espacial del jugador.
- **Sumisión:** El juego es capaz de desarrollar un sentimiento de resiliencia cuando no podemos pasar un nivel o no conseguimos matar un boss, por ese motivo pasamos más tiempo explorando para mejorarnos, mejorar los tanques de energía y el querer volver a jugar para pasarlo.

Framework MDA Sonic The Hedgehog 1.

"Sonic the Hedgehog 1" es un juego clásico de plataformas lanzado por Sega en 1991 para la consola Sega Genesis/Mega Drive. Las mecánicas principales del juego incluyen:

1. **Desplazamiento lateral:** El juego se desarrolla en un entorno de desplazamiento lateral, donde el jugador controla a Sonic mientras se mueve de izquierda a derecha por varios niveles.
2. **Velocidad:** Sonic es conocido por su velocidad, y el juego fomenta movimientos rápidos a través de los niveles. Hay segmentos diseñados para permitir que Sonic se mueva a alta velocidad y desafíe al jugador a reaccionar rápidamente.
3. **Salto y Plataformas:** El jugador controla los saltos de Sonic para evitar obstáculos, recoger anillos y llegar a nuevas áreas. Hay plataformas móviles y estáticas que requieren precisión en el salto.
4. **Anillos:** Los anillos son el principal coleccionable en el juego. Protegen a Sonic de ser derrotado por los enemigos; si Sonic es golpeado mientras tiene al menos un anillo, perderá los anillos en lugar de perder una vida. Recoger 100 anillos otorga al jugador una vida extra.
5. **Power-ups:** Hay varios power-ups en forma de monitores en el juego. Estos incluyen invencibilidad temporal, escudos protectores y velocidades aumentadas.
6. **Jefes Finales:** Cada zona del juego termina con un jefe final que el jugador debe derrotar para progresar al siguiente nivel. Derrotar a estos jefes generalmente requiere estrategia y patrones de ataque específicos.
7. **Zonas y Actos:** El juego está dividido en zonas (como Green Hill Zone, Marble Zone, Spring Yard Zone, etc.), cada una con tres actos. Al completar todos los actos de una zona, el jugador avanza a la siguiente.
8. **Segunda oportunidad:** Si el jugador pierde todas sus vidas pero tiene al menos una vida extra, puede continuar desde el acto donde perdió sin reiniciar el juego desde el principio.

Estas mecánicas hicieron de "Sonic the Hedgehog" un juego revolucionario en su época, combinando acción rápida, plataformas desafiantes y un diseño de niveles ingenioso que alentaba la exploración y la habilidad del jugador.

La dinámica del juego "Sonic the Hedgehog 1" se centra en varios aspectos que hacen que la experiencia de juego sea emocionante y desafiante:

1. **Velocidad y fluidez:** Desde el principio, el juego enfatiza la velocidad de Sonic. Los niveles están diseñados para permitir que Sonic corra a toda velocidad, deslizándose por rampas y bucles, lo que da una sensación de fluidez y dinamismo.



Rampa en el nivel SpringYard Zone



Bucle en el nivel GreenHill Zone

2. **Exploración y descubrimiento:** Aunque la velocidad es importante, el juego también alienta a los jugadores a explorar cada nivel en busca de rutas alternativas, secretos y power-ups. Algunas zonas tienen caminos ocultos o áreas elevadas que solo se pueden alcanzar con habilidades de salto precisas o utilizando resortes y muelles estratégicamente.



“Habitación” en Marble Zone cuyo acceso es oculto

3. **Precisión en los saltos y plataformas:** A medida que avanzas en el juego, los niveles se vuelven más complejos, requiriendo que el jugador domine la precisión en los saltos para evitar obstáculos, enemigos y trampas. Algunas secciones incluso presentan plataformas móviles y obstáculos que desafían la habilidad del jugador.



Plataformas vistas en distintos niveles del juego

4. **Enemigos y jefes desafiantes:** A lo largo de cada zona, los jugadores se enfrentan a una variedad de enemigos, cada uno con patrones de ataque únicos que deben ser superados para continuar. Al final de cada zona, hay un jefe final que generalmente requiere un enfoque estratégico para ser derrotado.



Algunos enemigos vistos en diferentes niveles



Dr. Robotnik, El Jefe principal

5. **Anillos y sistema de salud:** Los anillos son esenciales tanto como coleccionables como sistema de salud. Si Sonic es golpeado por un enemigo mientras tiene anillos, perderá los anillos en lugar de perder una vida. Recoger 100 anillos otorga al jugador una vida extra, fomentando la recolección y conservación de anillos.



Contador de vidas



Contador de anillos

6. **Niveles progresivamente desafiantes:** Cada zona del juego presenta una progresión de dificultad, introduciendo nuevos obstáculos, mecánicas y enemigos a medida que el jugador avanza. Esto mantiene el juego fresco y desafiante a lo largo de sus seis zonas principales.



En Labyrith Zone tenemos un tiempo limitado de aire dentro del agua

7. **Continuidad y rejugabilidad:** Aunque el juego tiene un número limitado de vidas, permite a los jugadores continuar desde el acto donde perdieron siempre que tengan vidas extras. Esto facilita la práctica y la mejora de habilidades, incentivando a los jugadores a intentar mejorar su puntuación y tiempo en los niveles.

En resumen, la dinámica de "Sonic the Hedgehog 1" se centra en la velocidad, la exploración, la habilidad en los saltos y la superación de desafíos mientras se avanza a través de niveles diseñados meticulosamente que combinan acción rápida con elementos de plataformas y estrategia.

Sensación: el juego como placer de los sentidos. Esto se logra a través de todos los recursos disponibles: el eye-candy (arte visual), la música, la historia, las dinámicas de juego, etc.

- **Narrativa:** la narrativa de este juego se centra en la clásica lucha entre el bien y el mal, el protagonista (Sonic) se embarca en una aventura para liberar a los animales capturados, destruir los robots de Robotnik y frustrar sus planes.
- **Desafío:** Al tratar de coordinar los movimientos para pasar a través de un obstáculo complicado (como los pozos de lava en Marble Zone) es un desafío que conlleva paciencia y precisión.
- **Descubrimiento:** al encontrar los pasajes secretos que guían a zonas ocultas (como la "habitación" con el power up en Marble Zone), da una sensación de descubrir algo nuevo.
- **Sumisión:** la diversión que se siente al jugar y el querer lograr ciertos objetivos como, por ejemplo: derrotar al jefe principal o conseguir las esmeraldas del caos en los niveles especiales hace de este juego un gran pasatiempo.