**Tarea**

**Escribir el nombre del juego y quién lo desarrolló y publicó**

Pac-Man

**Escribir el género del juego**

Arcade, laberinto, lógica

**Incluir cuáles son las mecánicas, dinámicas y aesthetics del juego (según Hunicke)**

Mecánicas: La forma en que se podría describir el algoritmo en pocas palabras es que se inicia el juego con Pac-man dentro de un laberinto en una posición determinada, donde también hay unos fantasmas encerrados en una habitación que van saliendo poco a poco para encontrar a Pac-man. Pac-Man puede moverse dentro del laberinto tomando puntos, hasta que un fantasma lo toca y el juego se vuelve a reiniciar hasta que los fantasmas tocan a Pac-man 3 veces para teminar el juego.

Dinámicas: Dentro del juego existen muchos niveles, los cuales pueden ser superados únicamente si Pac-man recoge todos los puntos dentro del laberinto sin morir, con ayuda de las flechas de dirección del teclado. Si es atrapado por los fantasmas el juego reinicia con los puntos que quedaron antes de ser atrapado. Si se es atrapado 3 veces se pierde la partida. Durante el juego se pueden encontrar puntos extras, vidas, y también círculos más grandes los cuales permiten que Pac-Man pueda tocar a los fantasmas sin ser eliminado y mandándolos de regreso a la habitación de fantasmas durante un pequeño lapso.

Aesthetics: La persona puede sentir emoción al querer atrapar todos los puntos para superar el nivel sin ser atrapado por los fantasmas. También podría sentir que los fantasmas se comportan de cierta manera cada uno para atrapar a Pac-Man. También el juego posee colores llamativos que hacen sentir a la persona metida en el juego y con una banda sonora que motiva al jugador a seguir jugando.

**Responder: ¿Cuál era la intención del diseñador de juego? Ej. Crear una experiencia aterradora. Y cómo lo logra.**

La intención del diseñador era crear un juego simple el cual pudiera jugar cualquier persona sin necesidad de ser muy habilidoso en videojuegos o la necesidad de aprender como se juega. Su intención era crear un juego intuitivo y fácil de manejar. Lo logro a través de mandos sencillos que solo son 4 comandos, un juego simple en una sola escena que permite que el jugador solo tenga que mover al Pac-Man y que no lo atrapen, colores llamativos y música atractiva.

**¿El juego está balanceado? ¿Te mantiene en flow?**

Es un juego muy balanceado ya que al inicio no es necesario tener muchas habilidades para los pequeños desafíos iniciales, pero mientras se avanza en los niveles, las personas van adquiriendo habilidad para jugar Pac-Man y a su vez el juego se torna más difícil e interesante.

**¿Qué le cambiarías a ese juego?**

El juego ha cambiado mucho con los años, pero creo que lo que le hacia falta al inicio eran niveles distintos, que pudieran jugar dos al mismo tiempo o que Pac-Man tuviera otro tipo de poderes.

**¿Por qué crees que los diseñadores de juego no implementaron las ideas que tu mencionas en el punto f.**

Creo que para la época de los 80’s era más conveniente crear un juego que solo fuera una escena cambiando las dificultades para hacer los niveles más interesantes, ya que era lo que la tecnología de los videojuegos permitía en ese entonces. Además, la estructura de juego sencillo es lo que hace a Pac-Man uno de los juegos más bonitos y entretenidos. Me imagino que las limitaciones de la época influyeron bastante en que no se implantarán las ideas de los cambios que yo quisiera, pero a pesar de eso creo que no añadieron otras cosas los diseñadores porque lo que buscaban los diseñadores del juego, era divertir a todos de una manera sencilla, interesante y fácil de utilizar y aprender a juegar.