Kevin Sebsatian Macario Xiloj

Carne: 17369

Video juego:

Kingdom Hearts

1. Nombre: Kingdom Hearts.

Desarrollador: Square Enix.

1. Género: Rol de acción.
2. Mecánicas: Ataques de magia, ataques físicos, salto, recolección de ítems, espadas.

Dinámicas: Retos físicos, reconocimiento de patrones, exploratorios, conflicto.

Aesthetic: fantasia, sensation, challenge, discovery.

1. Quiere crear una atmosfera de aventura, exploración y completar metas de dificultad variada. Lo logra a través de distintos mapas de mundos extensos, en done hay jefes y enemigos en toda la zona.
2. Si mantiene el Flow ya que la dificultad es variada dependiendo en que zona del mundo se encuentre el usuario jugando, los jefes presentan dificultad mas alta, pero no lo suficiente para que el usuario se rinda y se frustre provocando que deje de jugar.
3. Para acceder a un mundo nuevo se debe pasar con una nave un nivel parecido a space invaders en 3D y regularmente son largos, lo cambiaria a un nivel mas corto ya que tiende a ser tedioso para mi gusto.
4. Implementaron estos niveles para variar de temática del juego, creo que ellos piensan que el usuario se puede aburrir de la misma temática y para cambiar el modo de juego implementaron estos niveles.