|  |  |
| --- | --- |
| Universidad del Valle de Guatemala | 22/01/2018 |
| Plataformas Móviles y Juegos | Ana Lucía Hernández |
|  | 17138 |

Tarea 1

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

Donkey Kong 64 (algo viejo pero igual bueno): fue desarrollado por Rareware y publicado y distribuido por Nintendo.

* 1. **Escribir el género del juego**

Aventura, lógica y un poco de acción y estrategia (aunque no mucho de estrategia).

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

**Mecánicas:** Los botones disponibles de un control de consola de Nintendo 64, también, cada monito tiene habilidades especiales que ayudan a avanzar en el juego.

**Dinámicas:** Cada nivel tiene un oponente (“monstruo”) que le corresponde a un mono específico. Además cada nivel tiene bananas doradas (5 en cada nivel para cada mono) que tienen retos para poder ser conseguidas.

**Aesthetics:** Narrativa, retos, descubrimiento, sumisión.

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

Se podría decir que la intención era de entretener al jugador y a veces hacerlo pensar un cachito (ya que algunos retos sí requieren algunas destrezas).

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

Yo diría que sí está bien balanceado. Tiene sus partes aburridas pero lo compensa con tener bien localizados (en la duración del videojuego) las partes entretenidas y emocionantes.

* 1. **¿Qué le cambiarías a ese juego?**

Es un juego *extremadamente* viejo y como tal tiene mil y un glitches que se le pueden mejorar. En ocasiones dichos glitches causan más frustración que entretenimiento, lo que generalmente ocasionaba que me aburriera y dejara de jugar.

Aunque era un juego para niños, también creo que pudieron haber partes más desafiantes, si el juego es muy fácil probablemente lo aburra a uno y de igual manera lo deje de jugar.

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

En cuanto a los glitches: el más evidente que recuerdo eran las gráficas y las cámaras, habían veces que el monito desaparecía de la nada o que las cámaras se encontraban en cierto ángulo que no dejaban ver nada. Considero que si el juego originalmente tuviera las gráficas con la calidad de hoy en día, el juego sería muy bueno.

En cuanto a la facilidad, recuerdo que habían partes en donde no requería mucho esfuerzo para completar, y muchas partes así se encontraban seguidas, por lo que le quitaba la emoción a toda la trama.