

## Tarea

### 1. Escoger un juego que te guste

- Nombre: Getting Over It
- Desarrollador: Bennett Foddy
- público: para todo público, en plataforma microsoft windows, mac os, ios, android?
- genero: Plataforma

### 2. mecánica, dinámica y aesthetics:

- mecánicas: no checkpoints, hay que llegar al punto maximo, utilizar un martillo para subir, este se engancha a algunos objetos
- dinámica: intentar subir, resbalar, repetir, ganar
- aesthetics: frustración si cae, felicidad si gana

### 3. ¿Cual era la intención del diseñador de juego?

- Crear un juego para superarse a sí mismo, un juego simple en donde se puede llegar a conocer nuevos tipos de frustración que nosotros no sabiamos que eramos capaces de alcanzar.

### 4. ¿El juego esta balanceado? ¿Te mantiene en flow?

- No creo que este precisamente balanceado el juego, en ocasiones se torna muy complicado. evidentemente depende un poco de la persona. Me mantiene en "flow" hasta que ya pase mucho tiempo dedicandome a el juego

### 5. ¿Que le cambiaria al juego?

- pondría la opción de poder comprar diferentes "martillos", "calderos", "personajes", que fueran comprados con monedas del juego que se ganen según la cantidad de intentos o según la cantidad de metros avanzados

### 6. ¿Por que creo que los diseñadores de juego no implementaron las ideas que mencione?

- Creo que no implementaron lo que yo digo ya que ese no era su objetivo, y el juego fue desarrollado en para un "bundle" en lugar de ser hecho como un juego por

separado, creo que podrían implementarlo de una forma sencilla, solo es cuestion de que quieran hacerlo.