



**Nombre:** Alejandro Álvarez

**Materia:** Desarrollo de Juegos Interactivos

**Grupo:** GR1SW

## Taller Clase Nº5

### Ficha de Análisis: Tabla Comparativa MDA

A continuación, se presenta la deconstrucción de los sistemas seleccionados para cada género base.

Género	Juego Seleccionado (y Año)	Mecánicas Clave (M) (Reglas y algoritmos)	Dinámicas Emergentes (D) (Comportamiento del jugador)	Estética Dominante (A) (Respuesta emocional)
Acción	DOOM Eternal (2020)	<ul style="list-style-type: none"><li>Glory Kill(): Matar enemigos aturdidos da vida.</li><li>Chainsaw(): Matar enemigos da munición.</li><li>Movimiento constante (Dash, Salto doble).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>"Push-Forward Combat": El jugador no puede esconderse para curarse; debe atacar agresivamente para sobrevivir.</li><li>Gestión de recursos en milisegundos (vida/balas).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Fantasía de Poder: Sentirse imparable.</li><li>Adrenalina: Alta tensión y flujo rápido.</li></ul>
Aventura	Uncharted 4 (2016)	<ul style="list-style-type: none"><li>Escalar() / Parkour automatizado.</li><li>Sistema de cobertura en tiroteos.</li><li>Pistas visuales (color amarillo en bordes).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Exploración lineal cinemática.</li><li>Alternancia de ritmos: momentos de silencio (exploración) vs. caos (set-pieces).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Narrativa: Sentirse protagonista de una película.</li><li>Descubrimiento: Asombro visual por los paisajes.</li></ul>
RPG	The Witcher 3 (2015)	<ul style="list-style-type: none"><li>Árbol de habilidades y niveles.</li><li>Sistema de inventario y crafteo.</li><li>Árboles de diálogo con consecuencias.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Min-maxing: Optimización estadística del personaje antes del combate.</li><li>Dilemas morales: El jugador duda al tomar decisiones por miedo a cambiar el mundo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Inmersión: Vivir en otro mundo.</li><li>Expresión: Definir "mi" versión del protagonista.</li></ul>
Estrategia	Civilization VI (2016)	<ul style="list-style-type: none"><li>Turnos estáticos.</li><li>Árbol tecnológico (investigación).</li><li>Gestión de recursos (Oro, Fe, Ciencia).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Planificación a largo plazo: Sacrificar beneficios ahora para ganar en 100 turnos.</li><li>"Síndrome de un turno más" (bucle de recompensa constante).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Dominio: Control total sobre un sistema complejo.</li><li>Desafío Intelectual: Resolver un problema lógico-matemático.</li></ul>



Simulación	Cities: Skylines (2015)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zonificación (Residencial, Comercial, Industrial).</li><li>• Colocación de servicios (Agua, Luz).</li><li>• Gestión de tráfico (Nodos y Aristas).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Equilibrio de sistemas: Resolver "cuellos de botella" en el tráfico para evitar el colapso económico.</li><li>• Diseño urbano orgánico vs. eficiencia en cuadrícula.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expresión Creativa: Construir algo propio.</li><li>• Relajación / Satisfacción: Ver el sistema funcionar perfectamente.</li></ul>
Puzle	Portal 2 (2011)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Disparar Portal Azul (Entrada/Salida).</li><li>• Disparar Portal Naranja (Conectado al Azul).</li><li>• Conservación del momento (Física).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pensamiento lateral: Visualizar el espacio 3D de formas no euclidianas.</li><li>• Ensayo y error controlado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desafío Lógico: Sensación de "Eureka" (Epifanía).</li><li>• Humor: Narrativa ambiental.</li></ul>

## Análisis Comparativo (Similitudes y Diferencias)

### 1. Análisis de Diferencias: Acción (*Doom Eternal*) vs. Estrategia (*Civilization VI*)

La diferencia fundamental en sus bucles de juego radica en la gestión del tiempo y la carga cognitiva. En *Doom Eternal* (Acción), el bucle es de frecuencia ultra-rápida (segundos); la presión sobre el jugador es física (reflejos, coordinación mano-ojo) y requiere decisiones instintivas ("Hot Cognition"). El error se castiga con la muerte inmediata. En contraste, *Civilization VI* (Estrategia) tiene un bucle de baja frecuencia (minutos/horas); la presión es mental y analítica ("Cold Cognition"). El sistema no exige velocidad, sino calidad de decisión. El jugador debe predecir estados futuros del sistema. Aquí, el error no mata al instante, sino que crea una ineficiencia que se paga a largo plazo.

### 2. Análisis de Similitudes (Polimorfismo de Mecánicas): La "Gestión de Recursos"

Una mecánica presente en ambos géneros (RPG y Estrategia) es la Gestión de Inventario/Recursos.

- **En el RPG (*The Witcher 3*):** Gestionar pociones o peso en el inventario genera una dinámica de preparación y supervivencia. La estética resultante es de *Realismo y Tensión* personal (¿Tengo suficiente comida para sobrevivir a esta pelea?). El recurso es finito y de uso inmediato.
- **En la Estrategia (*Civilization VI*):** Gestionar recursos (Oro o Producción) genera una dinámica de economía y macro-gestión. La estética cambia a *Crecimiento y Eficiencia*. No se trata de sobrevivir, sino de maximizar el flujo (input/output).



- **Conclusión:** Aunque la mecánica (código) es "acumular y gastar items", el contexto cambia la emoción de "miedo a perder" (RPG) a "ambición de ganar" (Estrategia).

### 3. Análisis de Híbridos: Aventura vs. RPG

Al analizar *Uncharted 4* (Aventura) y *The Witcher 3* (RPG), notamos que los géneros modernos rara vez son puros.

- *Uncharted* toma prestado del RPG sistemas ligeros de "progresión" (mejorar armas o desbloquear modificadores), aunque su núcleo sigue siendo la narrativa lineal.
- *The Witcher 3*, aunque es un RPG estadístico, depende totalmente de mecánicas de Aventura (investigación de pistas usando "sentidos de brujo", exploración de mapa).
- La industria actual tiende a la hibridación para retener jugadores. La mecánica "Aventura" provee el contexto (el mundo bonito), mientras que la mecánica "RPG" (barras de progreso) provee la retención psicológica (la necesidad humana de ver números subir), creando sistemas más adictivos que los géneros puros de antaño.