



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
JUEGOS INTERACTIVOS

PROFESOR
VICENTE ADRIAN EGUEZ SARZOSA

INTEGRANTES
ARIEL AMAGUAÑA
LUIS CAIZA

SEMESTRE
2025-B

Género	Juego Seleccionado	Mecánicas Clave (M)	Dinámicas Emergentes (D)	Estética Dominante (A)
Acción	<i>Castlevania</i> (1986)	<ul style="list-style-type: none"> • Saltar y esquivar enemigos. • Atacar con látigo y armas secundarias. • Navegar plataformas con precisión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ritmo de combate rápido y patrón de enemigos. • Control del tiempo entre ataque y salto (timing). • Gestión táctica de armas secundarias frente a jefes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (dificultad elevada). • Dominio (sentir mejora al dominar patrones). • Tensión (riesgo constante).
Aventura	<i>The Legend of Zelda</i> (1986)	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar mapa abierto. • Usar herramientas (bombas, arco, vela). • Combatir con espada y proyectiles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar mapa abierto. • Usar herramientas (bombas, arco, vela). • Combatir con espada y proyectiles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar mapa abierto. • Usar herramientas (bombas, arco, vela). • Combatir con espada y proyectiles.
RPG	<i>Chrono Trigger</i> (1995)	<ul style="list-style-type: none"> • Combate por turnos con habilidades combinadas. • Progresión de niveles y equipamiento. • Decisiones narrativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Combate por turnos con habilidades combinadas. • Progresión de niveles y equipamiento. • Decisiones narrativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa (historia profunda). • Fantasía (viajes en el tiempo). • Progresión (crecimiento del equipo).

Estrategia	<i>Warcraft II: Tides of Darkness</i> (1995)	<ul style="list-style-type: none"> • Recolección de recursos (oro/madera). • Construcción de estructuras. • Control de unidades en combate RTS. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tácticas de microgestión en batalla. • Expansión del territorio y control del mapa. • Administración económica a largo plazo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio (ganar por superioridad táctica). • Planificación (pensamiento estratégico). • Competencia (sentimiento de liderazgo).
Simulación	<i>SimCity 2000</i> (1993)	<ul style="list-style-type: none"> • Construir zonas residenciales, comerciales e industriales. • Administrar servicios (agua, energía, caminos). • Gestionar presupuesto y políticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento orgánico de la ciudad. • Cadenas de causa-efecto (tráfico, contaminación, economía). • Optimización del balance urbano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento (ver prosperar la ciudad). • Control (gestión completa del sistema). • Creatividad (planificar diseños únicos).
Puzle	<i>Tetris</i> (1984)	<ul style="list-style-type: none"> • Rotar y mover piezas (tetrominos). • Encajar líneas antes de acumular altura. • Control de velocidad creciente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones rápida. • Optimización espacial en tiempo real. • Estrategias para limpiar múltiples líneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Flujo (concentración profunda). • Tensión (velocidad creciente). • Satisfacción (limpiar líneas perfectas).

1. Análisis de Diferencias:

Castlevania centra su bucle principal en la **precisión física**, donde el jugador debe reaccionar rápidamente, saltar correctamente y atacar en el momento exacto. La presión se coloca sobre los **reflejos**, la coordinación y el dominio del control.

En contraste, *Warcraft II* se apoya en un bucle de **planificación a largo plazo**: recolectar recursos, expandir bases, gestionar unidades y ejecutar tácticas. La presión recae en la **toma de decisiones**, la estrategia económica y la anticipación del enemigo, más que en la velocidad de reacción física.

Estos dos juegos muestran la diferencia fundamental entre acción directa y control estratégico.

2. Análisis de Similitudes:

Una mecánica presente tanto en *Chrono Trigger* (RPG) como en *Warcraft II* (Estrategia) es la gestión de recursos.

En *Chrono Trigger*, gestionar recursos como puntos de magia o ítems de curación genera una dinámica de supervivencia táctica, reforzando una estética de desafío y planificación a corto plazo.

En *Warcraft II*, los recursos (oro y madera) están ligados al crecimiento de un imperio, produciendo una dinámica de expansión, lo que genera una estética de dominio y construcción.

La misma mecánica, pero su contexto cambia completamente la experiencia emocional del jugador.

3. Análisis de Híbridos:

The Legend of Zelda incluye elementos típicos del RPG, como el uso de objetos, la resolución de puzzles y el progreso del personaje a través del equipo. Sin embargo, mantiene un sistema de combate simple y sin estadísticas profundas.

Por otro lado, *Chrono Trigger* incorpora elementos de aventura, como exploración libre y puzzles simples, pero su núcleo es la progresión numérica, el combate por turnos y las decisiones narrativas.

Esto demuestra que los géneros modernos son frecuentemente **híbridos**, donde las mecánicas se entrelazan para crear experiencias más ricas y flexibles.