



DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

NOMBRE ESTUDIANTE: Marlow Armijo
FECHA: 18-11-2025

TEMA: El "Qué" y el "Dónde" - Análisis de Sistemas con el Framework MDA

Antes de llenar la tabla comparativa, es importante recordar que el Framework MDA (Mecánicas, Dinámicas, Estéticas) nos permite mirar cada juego como un sistema diseñado para producir una experiencia específica en el jugador. Las Mecánicas corresponden a las reglas y acciones básicas programadas (los “verbos” como saltar, atacar, construir, hablar); las Dinámicas describen los patrones de comportamiento que emergen cuando el jugador interactúa con esas reglas (estrategias, rutas óptimas, estilos de juego); y las Estéticas representan la respuesta emocional que el juego pretende generar (desafío, fantasía, descubrimiento, narrativa, etc.).

Al comparar juegos de Acción, Aventura, RPG, Estrategia, Simulación y Puzle bajo esta misma estructura, podemos ver con claridad qué patrones de diseño definen a cada género y cómo, aun compartiendo algunas mecánicas, terminan produciendo dinámicas y experiencias muy distintas. La tabla siguiente resume este análisis para los seis títulos seleccionados por el grupo.

1. Ficha de Análisis: Tabla Comparativa MDA

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

Género	Juego seleccionado (y año)	Mecánicas clave (M) – “Verbos” y reglas principales	Dinámicas emergentes (D) – ¿Qué comportamientos surgen?	Estética dominante (A) – ¿Cuál es la “diversión”?
Acción	Celeste (2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Saltar() y rebotar en plataformas. • Dash() en el aire (8 direcciones) con uso limitado y reset al tocar suelo u orbes. • Escalar() con barra de stamina limitada. • Muerte y respawn casi instantáneo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de rutas óptimas y speedrunning. • Ensayo y error hasta memorizar patrones. • Toma de riesgos para conseguir coleccionables opcionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (precisión y timing). • Dominio (sentirse cada vez más hábil). • Superación personal/catarsis emocional.
Aventura	The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar un mundo abierto (Hyrule). • Escalar casi cualquier superficie con barra de stamina. • Planear con paravela. • Combate con armas, arco y habilidades especiales. • Sistema de física y “química” (fuego, viento, electricidad, etc.). • Cocinar y combinar recursos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar con físicas para resolver situaciones de muchas maneras. • Rutas de progresión no lineales (cada jugador sigue su propio camino). • Autoimposición de retos (ir temprano al jefe final, desafíos personales). 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento / exploración. • Fantasía de aventura épica. • Sensación de agencia y libertad.

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

RPG	The Witcher 3: Wild Hunt (2015)	<ul style="list-style-type: none"> • Combate en tiempo real con espadas, ballesta y Señales (hechizos). • Sistema de misiones y decisiones con consecuencias. • Progresión de personaje (niveles, habilidades, mutágenos). • Gestión de inventario y equipo. • Alquimia: preparar pociones, aceites y bombas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de builds (mago, espadachín, alquímico, híbridos). • Elecciones morales que alteran tramas y finales. • Exploración guiada por historias (contratos de monstruos, política, dramas personales). Gestión de recursos que influye en la dificultad de combates. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa / drama moral complejo. • Fantasía de ser un cazador de monstruos profesional. • Desafío táctico en combate y preparación.
Estrategia	StarCraft II: Wings of Liberty (2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de recursos (minerales y gas vespeno). • Construcción de bases y estructuras tecnológicas. • Producción de unidades y mejoras. • Control en tiempo real de ejércitos (RTS). • Elección de mejoras e investigaciones entre misiones (campaña). 	<ul style="list-style-type: none"> • Macromanagement: decidir cuándo expandir, invertir en economía o ejército. • Micromanagement: control fino de unidades (kiting, posicionamiento, focus fire). • Metajuego de contramedidas (leer la estrategia rival). • Tensión de “build orders” y timings. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio / competencia estratégica. • Desafío a corto y largo plazo. • Tensión competitiva (especialmente en multijugador).

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

Simulación	The Sims 4 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar Sims (acciones cotidianas, relaciones, trabajo). • Gestión de necesidades (hambre, energía, higiene, diversión, social). • Construcción y decoración de casas. Gestión de recursos económicos (dinero, tiempo). • Progresión en carreras, habilidades y aspiraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de rutinas eficientes (horarios de trabajo, sueño, ocio). • Narrativas emergentes de drama y comedia. • Experimentación social (relaciones, conflictos, romances). • “Jugar a dios”: intervenir mucho o dejar que el sistema fluya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión y creatividad (diseñar personajes, casas, historias). • Fantasía de vida alternativa. • Relajación y humor emergente.
Puzle	Portal 2 (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • Disparar dos portales conectados para teletransportar jugador y objetos. • Uso de física (momentum, dirección) para resolver problemas. • Interacción con botones, cubos, láseres, plataformas y geles de distintas propiedades. • Modo cooperativo con dos personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento espacial avanzado (“pensar en portales”). • Experimentación sistemática: probar, fallar y ajustar. • Cooperación y comunicación en el modo co-op. • Rejugar niveles buscando soluciones más elegantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento / insight (momentos de “¡ah, claro!”). • Desafío intelectual. • Humor y narrativa de ciencia ficción absurda.

DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

2. Análisis Comparativo (Similitudes y Diferencias)

En Acción (Celeste) y Estrategia (StarCraft II) los bucles de juego (core loops) son muy distintos, aunque ambos ocurran en tiempo real. En Celeste, el loop es corto y físico: entras a una pantalla, observas el obstáculo, ejecutas una secuencia precisa de saltos, dashes y escaladas, y si fallas, mueres y reapareces casi instantáneamente para intentarlo de nuevo. La presión recae en la precisión de inputs y el timing: dominar el salto, el dash y la escalada limitada por stamina es esencial, y el juego exige repetir hasta que el movimiento se vuelva casi automático. En StarCraft II, en cambio, el loop es más largo y estratégico: recolectar minerales y gas, construir estructuras, producir unidades, escautear al enemigo y lanzar ataques o defensas. Aquí la presión se sitúa en la planificación a medio y largo plazo, la administración de recursos y la gestión simultánea de muchas tareas (macro y micro); optimizar la recolección de minerales y gas es literalmente “el primer paso para ganar la partida”. En resumen, uno pone a prueba reflejos y precisión motora; el otro, capacidad de planificación y multitarea estratégica.

Como ejemplo de polimorfismo de mecánicas, podemos tomar la gestión de recursos. En el RPG (The Witcher 3), gestionar recursos significa elegir qué pociones, aceites, bombas y equipo preparar antes de un combate, además de invertir experiencia en habilidades y mutágenos. Esto genera una dinámica de preparación táctica y toma de decisiones morales: tus elecciones de build y de historia cambian misiones y finales, reforzando una estética de narrativa densa y rol de cazador de monstruos profesional. En Estrategia (StarCraft II), gestionar recursos (minerales y gas) determina cuándo expandirte, qué tecnologías desbloquear y cuántas unidades producir; la dinámica resultante es de optimización económica y ventaja competitiva, con una estética de dominio y tensión competitiva. Aunque la mecánica base es la misma (“administrar recursos limitados”), el contexto de otras mecánicas la hace sentirse como supervivencia táctica en un RPG, construcción de ventaja en un RTS o incluso organización de vida cotidiana si pensamos en simulación como The Sims 4.

Finalmente, si comparamos Aventura (Breath of the Wild) y RPG (The Witcher 3), se ve claramente que ambos son híbridos más que ejemplos “puros”. Breath of the Wild se presenta como acción-aventura de mundo abierto, pero incorpora progresión de estadísticas, equipo con atributos, recolección de recursos y cocina que otorga buffs, elementos típicos de RPG, sobre un núcleo de exploración con físicas y “química” sistémica que fomenta la creatividad. The Witcher 3, por su parte, es un RPG centrado en decisiones y progresión, pero toma prestadas muchas mecánicas de aventura: exploración de mundo abierto, investigación de escenarios, resolución de problemas ambientales y estructura de “casos” o historias auto conclusivas dentro de un gran viaje. Esto sugiere que los géneros modernos son cada vez menos rígidos: más que cajas cerradas, funcionan como combinaciones de patrones MDA, y lo que define a un juego no es sólo la etiqueta (Acción, RPG, Aventura), sino cómo las mecánicas se mezclan para producir dinámicas y estéticas específicas.