



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
JUEGOS INTERACTIVOS
(FIS)

Integrantes:

- Gualpa Tatiana
- Arichavala Karina

TALLER 1.1: DECONSTRUYENDO LA DIVERSIÓN
FICHA DE ANÁLISIS: TABLA COMPARATIVA MDA

Análisis de Sistemas con el Framework MDA

JUEGOS SELECCIONADOS

- ✓ **Acción:** Celeste (2018)
- ✓ **Aventura:** Zelda Breath of the Wild (2017)
- ✓ **RPG:** Final Fantasy VII (1997)
- ✓ **Estrategia:** StarCraft II (2010)
- ✓ **Simulación:** Stardew Valley (2016)
- ✓ **Puzle:** Portal 2 (2011)

TABLA COMPARATIVA DE ANÁLISIS MDA

Género	Juego Seleccionado (y Año)	Mecánicas Clave (M) (¿Cuáles son los "verbos" y reglas principales?)	Dinámicas Emergentes (D) (¿Qué estrategias o comportamientos surgen?)	Estética Dominante (A) (¿Cuál es la "diversión" o el objetivo emocional principal?)
Acción	Celeste (2018)	<ul style="list-style-type: none">• Saltar()• Dash() en 8 direcciones• Escalar() resistencia limitada• Regla: Reset al tocar obstáculos	<ul style="list-style-type: none">• Encadenamiento de saltos y dashes (speedrunning)• Tácticas de "baile" para evitar obstáculos• Búsqueda de rutas óptimas	<ul style="list-style-type: none">• Desafío (Precisión, timing perfecto)• Dominio (Sentirse hábil)• Narrativa (Superación personal)
Aventura	The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)	<ul style="list-style-type: none">• Explorar() mundo abierto• Escalar() cualquier superficie• Cocinar() combinar ingredientes• Combate() tiempo real simple	<ul style="list-style-type: none">• Experimentación con física y química• Descubrimiento no lineal• Resolución creativa de problemas	<ul style="list-style-type: none">• Descubrimiento (Exploración libre)• Fantasía (Héroe en mundo vasto)• Expresión (Soluciones personales)

RPG	Final Fantasy VII (1997)	<ul style="list-style-type: none"> • Combate() por turnos • Equipar() sistema Materia • Subir_nivel() XP • Gestionar() inventario party 	<ul style="list-style-type: none"> • Optimización de builds (Materia) • Estrategia pre-combate • Gestión de recursos largo plazo 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa (Historia épica) • Fantasía (Rol de héroe) • Crecimiento (Progresión de poder)
Estrategia	StarCraft II (2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Recolectar() recursos • Construir() unidades/edificios • Controlar() múltiples unidades RTS • Fog of War sistema visión 	<ul style="list-style-type: none"> • Macrogestión económica • Microcontrol en batallas • Lectura y contrapreparación vs. oponente • Build orders optimizados 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (Competencia 1v1) • Dominio (Maestría estratégica) • Tensión (Presión constante)
Simulación	Stardew Valley (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • Plantar() y Cosechar() cultivos • Gestionar() energía/tiempo diario • Socializar() NPCs sistema amistad • Craftear() objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Optimización de rutinas diarias • Planificación estacional • Priorización de actividades • Construcción de relaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Relajación (Ritmo pausado) • Crecimiento (Progreso granja) • Narrativa (Vida en comunidad) • Expresión (Granja personalizada)
Puzzle	Portal (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • Disparar() portales (entrada/salida) • Interactuar() botones, cubos • Física: momentum conservado • Regla: 2 portales máximo 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización espacial 3D • Experimentación trial-error • Reconocimiento de patrones • Pensamiento lateral 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (Resolver enigmas) • Descubrimiento (Solución "Ajá!") • Humor (Narrativa GLaDOS)

ANÁLISIS COMPARATIVO

1. Análisis de Diferencias: Acción vs. Estrategia

Core Loops Fundamentalmente Diferentes: El bucle central de Celeste (Acción) es inmediato y reactivo: "intentar → fallar → aprender → reintentar" en ciclos de 10-30 segundos. Cada pantalla es un desafío de ejecución física precisa donde el jugador debe dominar el timing de saltos y dashes en tiempo real. En contraste, StarCraft II (Estrategia) tiene un bucle más complejo y prolongado: "planificar → ejecutar build order → reaccionar a oponente → adaptar estrategia" que se desarrolla en partidas de 10-30 minutos. Aquí el jugador debe pensar varios pasos adelante, balanceando economía, producción militar y posicionamiento táctico simultáneamente.

Ubicación de la Presión: Celeste pone toda la presión en la velocidad de reacción neuromuscular y la precisión milimétrica del input del jugador. El desafío es puramente de ejecución: "¿puedes presionar los botones correctos en el momento exacto?" El fallo es instantáneo y binario (caíste o no caíste). StarCraft II, en cambio, distribuye la presión en la calidad de la toma de decisiones estratégicas y la gestión multitarea. El jugador debe procesar información incompleta (fog of war), predecir las acciones del oponente, y ejecutar múltiples tareas simultáneas (macro + micro). El "fallo" aquí es gradual: malas decisiones tempranas se acumulan y se revelan minutos después cuando tu ejército es superado o tu economía queda rezagada.

2. Análisis de Similitudes: Polimorfismo de Mecánicas

Mecánica Compartida: "Gestión de Recursos Limitados"

Contexto Cambia Todo: La mecánica de gestionar recursos aparece tanto en Final Fantasy VII (RPG) como en StarCraft II (Estrategia), pero genera experiencias completamente diferentes. En FF VII, gestionar recursos (MP, pociones, Phoenix Downs) es una decisión táctica pre-combate con consecuencias localizadas: "¿uso un Elixir ahora o lo guardo para el boss?" La presión es episódica y el jugador tiene tiempo para pensar. La estética resultante es "supervivencia táctica" - un Desafío de optimización con margen de error.

En StarCraft II, gestionar recursos (minerales, gas vespeno) es una decisión estratégica continua y en tiempo real que define toda la partida: "¿invierto en economía (más trabajadores) o en ejército (unidades militares)?" Cada segundo cuenta, y la presión es constante porque el oponente también está optimizando simultáneamente. La estética aquí es "construcción de imperio bajo presión" - Dominio económico-militar donde cada decisión tiene consecuencias en cascada. La misma mecánica base ("asignar recursos escasos") se siente completamente diferente por el contexto temporal (turnos vs. tiempo real) y el alcance (combate individual vs. civilización completa).

3. Análisis de Híbridos: Aventura vs. RPG

Pureza de Géneros vs. Hibridación Moderna: Breath of the Wild (Aventura) y Final Fantasy VII (RPG) demuestran cuán borrosas son las líneas entre géneros modernos. BotW, aunque clasificado como Aventura, incorpora mecánicas clásicas de RPG: sistema de inventario extenso, crafteo/cocina para crear items estadísticos, mejora de equipamiento (armaduras con stats), e incluso "subir de nivel"

indirecto a través de corazones y stamina. Sin embargo, mantiene su identidad de Aventura por priorizar la exploración libre y el descubrimiento sobre la progresión numérica.

Inversamente, FF VII, aunque RPG puro en su sistema de combate por turnos y progresión de niveles, integra elementos de Aventura: exploración de mundo abierto, resolución de puzzles ambientales (especialmente en el Templo de los Ancianos), y una narrativa fuertemente dirigida estilo Aventura gráfica. La diferencia clave está en el énfasis: FF VII centra su core loop en el combate estratégico y la optimización de builds (puro RPG), mientras BotW centra el suyo en "ver montaña → escalar montaña → descubrir secreto" (puro Aventura).

Conclusión sobre Géneros Modernos: Esto revela que los géneros modernos funcionan más como "especializaciones con herencia múltiple" en programación orientada a objetos. Los juegos heredan mecánicas de múltiples géneros pero implementan su propia jerarquía de prioridades. No existen géneros "puros" en 2025 - existe un ecosistema de mecánicas compartidas donde cada juego elige qué sistemas enfatizar para lograr su Estética objetivo específica. BotW es "Aventura que hereda de RPG y Simulación", FF VII es "RPG que hereda de Aventura", y ambos son híbridos exitosos porque entienden cuál es su core loop principal.

CONCLUSIÓN GENERAL

El Framework MDA demuestra ser una herramienta poderosa de ingeniería para deconstruir la "caja negra" de la experiencia del jugador. Como sistemas de software, los videojuegos son máquinas de generar emociones específicas (Estéticas) a través de reglas implementadas (Mecánicas) que producen comportamientos emergentes (Dinámicas). La industria moderna ha evolucionado hacia la hibridación inteligente de mecánicas cross-género, donde el arte está en seleccionar qué sistemas enfatizar para lograr la respuesta emocional deseada en el usuario.