



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA EN SOFTWARE

Periodo Académico: 2025-B

Fecha de Entrega: 17/11/2025

Asignatura: Desarrollo de Juegos Interactivos

Grupo: GR1SW

Integrantes: Guerra Sebastián, Morales Anthony

Taller Clase 005

1. Ficha de Análisis: Tabla Comparativa 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	Dark Souls III (2016)	<ul style="list-style-type: none">Atacar() (ligero, pesado)Rodar() (con frames de invencibilidad)Bloquear()Regla: Todas las acciones consumen Resistencia (Stamina).	<ul style="list-style-type: none">Combate metódico y paciente."Baile" contra jefes (aprender patrones).Gestión de riesgo/recompensa (¿atacar o guardar estamina para rodar?).	<ul style="list-style-type: none">Desafío (Dominante)Dominio (Sentirse hábil)Tensión, Alivio

		<ul style="list-style-type: none"> • Regla: Morir (Morir()) te regresa a la hoguera y pierdes "Almas". 		
Aventura	God of War (2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Atacar() (con hacha/puños) • Lanzar/Llamar Hacha() • Dar Orden() (a Atreus) • Explorar() (en bote, a pie) • Resolver Puzzle de Entorno() 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso del hacha para control de masas (congelar). • Sinergia de combate (Kratos + Atreus). • Exploración exhaustiva para encontrar secretos (<i>backtracking</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa (Dominante) • Sensación (Sentirse poderoso) • Descubrimiento (Explorar los reinos)
RPG	Skyrim (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • Atacar(), Lanzar Hechizo(), Usar Grito() • Conversar() (con opciones) • Equipar() / Gestionar Inventario() • Regla: Habilidades mejoran con el uso (Subir Nivel()). 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de "builds" (ej. Mago de sigilo). • Acumulación de poder y riqueza. • "Turismo de mundo abierto" (ignorar la misión principal para explorar). 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (Competencia social) • Comunión (Juego en equipo) • Dominio (Maestría táctica)
Estrategia	Dota 2 (2013)	<ul style="list-style-type: none"> • Mover(), Atacar() ("Last-hitting") • Usar Habilidad() (4 por héroe) • Comprar Objeto() • Colocar Ward() (Visión) • Regla: 5v5, niebla de guerra, oro y 	<ul style="list-style-type: none"> • "Fase de líneas", "Ganking" (emboscadas). • Peleas de equipo coordinadas (<i>Team Fights</i>). • Sinergia de habilidades y "Drafting" 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (Competencia social) • Comunión (Juego en equipo) • Dominio (Maestría táctica)

		experiencia.	(selección de héroes).	
Simulación	The Sims 4 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • Dar Orden() (comer, dormir, etc.) • Gestionar Necesidades() (Barras) • Construir() (Modo construir) • Crear Sim() (CAS) • Regla: Los Sims tienen rasgos y emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contar historias (<i>Storytelling</i>). • Desafíos autoimpuestos (ej. "Desafío de la Pobreza"). • Optimización de la vida del Sim. • Diseño y arquitectura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión (Dominante) • Fantasía (Simular otra vida) • Descubrimiento (Ver qué pasa si...)
Puzzle	Portal 2 (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • Disparar Portal() (Azul, Naranja) • Agarrar Objeto() (Cubos) • Saltar() • Regla: La física (<i>momentum</i>) se conserva a través de los portales. • Regla: Solo en superficies blancas. 	<ul style="list-style-type: none"> • "Pensar con portales" (visualización espacial). • Uso del <i>momentum</i> para lanzarse. • Uso de cubos, láseres y geles para resolver la "sala-puzzle". 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (Lógico-espacial) • Descubrimiento ("¡Eureka!") • Narrativa (Muy relevante en este juego)

2. Análisis Comparativo (Similitudes y Diferencias)

El análisis MDA revela cómo géneros aparentemente distintos ponen presión en el jugador de formas fundamentalmente opuestas. Al comparar Acción (*Dark Souls III*) y Estrategia (*Dota 2*), la diferencia en el "bucle de juego" (core loop) es clara. *Dark Souls III* pone toda la presión en la reacción física individual y la gestión de recursos a corto plazo (la estamina, que se vacía en segundos). Su bucle es de microsegundos: observar, reaccionar (Rodar()), buscar una ventana para Atacar(), y repetir. En contraste, *Dota 2* pone la presión en la planificación a largo plazo y la conciencia estratégica grupal. Su bucle es de minutos: acumular recursos (Last-hitting), tomar decisiones de posicionamiento en el mapa y coordinar habilidades con cuatro compañeros (Team Fights). El primero es un desafío de ejecución mecánica; el segundo, un desafío de toma de decisiones tácticas.

A pesar de estas diferencias, es común encontrar una "Mecánica" compartida en múltiples géneros, pero su contexto altera la "Dinámica" y la "Estética". Tomemos la Gestión de Recursos. En el RPG (*Skyrim*), gestionar recursos (inventario, oro, pociones) es una mecánica de "preparación". La Dinámica es logística: decidir qué botín vender o qué pociones crear antes del combate. La Estética es de Fantasía y Progresión (sentirse un aventurero que se prepara). En Acción (*Dark Souls III*), la gestión de recursos (Estus y Estamina) es una mecánica de "ejecución táctica". La Dinámica es instantánea: gastar estamina de más o curarse en el momento equivocado significa la muerte. La Estética es de Desafío y Tensión pura. La misma mecánica cambia de ser una preparación estratégica a una reacción táctil.

Finalmente, al observar Aventura (*God of War*) y RPG (*Skyrim*), vemos que los géneros modernos rara vez son "puros". *God of War*, un juego de Aventura centrado en la Narrativa, toma prestadas numerosas mecánicas de RPG: tiene Árboles de Habilidades(), Crafteo() y Niveles de Equipo(). A su vez, *Skyrim*, un RPG centrado en la Fantasía, está lleno de mecánicas de Aventura, como la Exploración() de un vasto mundo y la Resolución de Puzzles() en sus calabozos. Esto nos dice que las mecánicas de RPG (progresión, números, *loot*) se han convertido en una herramienta de diseño universal para generar una Dinámica de *engagement* a largo plazo, manteniendo al jugador invertido incluso en experiencias que priorizan la historia.