



# ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS  
DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS



## Taller 1.1: Deconstruyendo la Diversión

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

**Integrantes:** Miguel Mendoza, Carlos Alemán.

**Curso:** GR1SW

## 4. 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?)
<b>Acción</b>	<i>Celeste (2018)</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saltar()</li><li>• Dash() (en 8 direcciones)</li><li>• Escalar() (resistencia limitada)</li><li>• Regla: Reset del Dash al tocar el suelo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Encadenamiento de saltos y dashes ("speedrunning").</li><li>• Tácticas de "baile" para evitar obstáculos.</li><li>• Búsqueda de rutas óptimas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Desafío</b> (Precisión, tiempo)</li><li>• <b>Dominio</b> (Sentirse hábil)</li></ul>
<b>Aventura</b>	<i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Moverse() (3D)</li><li>• Atacar() (espada, items)</li><li>• UsarItem() (arco, bombas, hookshot)</li><li>• FijarObjetivo() (Z-Targeting)</li><li>• Regla: Items</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exploración metódica (revisar mapa, buscar secretos).</li><li>• Resolución de puzzles de entorno (usar item X en lugar Y).</li><li>• Tácticas de combate (esquivar,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Descubrimiento</b> (Explorar Hyrule)</li><li>• <b>Fantasía</b> (Ser el Héroe del Tiempo)</li><li>• <b>Desafío</b> (Puzzles, jefes)</li></ul>



# ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

## FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS



		específicos abren nuevas áreas (Metroidvania-lite).	contraatacar).	
<b>RPG</b>	<i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> (2011)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moverse() (Mundo abierto)</li> <li>• Combatir() (armas, magia, sigilo)</li> <li>• ProgresarHabilidad() (subir nivel "aprender haciendo")</li> <li>• GestionarInventario()</li> <li>• Dialogar() (con opciones)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de "builds" de personaje (ej. mago sigiloso).</li> <li>• Exploración por curiosidad ("¿Qué hay en esa montaña?").</li> <li>• Acumulación de poder y riqueza ("loot hoarding").</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fantasía</b> (Ser el "Dovahkiin")</li> <li>• <b>Descubrimiento</b> (Mundo masivo)</li> <li>• <b>Expresión</b> (Crear tu personaje)</li> </ul>
<b>Estrategia</b>	<i>StarCraft II</i> (2010)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RecolectarRecursos() (mineral, gas)</li> <li>• ConstruirBase() (edificios, defensas)</li> <li>• CrearUnidad()</li> <li>• ComandarUnidades() (Mover, Atacar)</li> <li>• Regla: "Piedra-papel-tijera" de unidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "Macrogestión" (balancear economía vs. ejército).</li> <li>• "Microgestión" (control preciso en combate).</li> <li>• Estrategias (ej. "Rush" temprano vs. "Boom" económico).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desafío</b> (Multitarea, APM)</li> <li>• <b>Competición / Dominio</b> (Superar al oponente)</li> </ul>
<b>Simulación</b>	<i>The Sims 4</i> (2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GestionarNecesidades() (hambre, vejiga,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de historias ("storytelling").</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Expresión</b> (Diseño, familias)</li> </ul>



# ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

## FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS



		social, etc.) <ul style="list-style-type: none"> <li>• InteractuarSocialmente()</li> <li>• Construir/Comprar() (modo diseño)</li> <li>• Trabajar/DesarrollarHabilidad()</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• "Min-maxing" de la vida del Sim (optimizar éxito).</li> <li>• Diseño arquitectónico/interiorismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Narrativa</b> (Contar historias)</li> <li>• <b>Descubrimiento</b> ("¿Qué pasa si...?")</li> </ul>
<b>Puzle</b>	<i>Portal 2 (2011)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moverse() (en primera persona)</li> <li>• DispararPortal() (azul, naranja)</li> <li>• AgarrarObjeto()</li> <li>• Regla: La física (momento, gravedad) se conserva a través de portales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento "lateral" ("pensar con portales").</li> <li>• Experimentación (prueba y error).</li> <li>• Encadenamiento de físicas (ej. caer para volar).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Desafío</b> (Lógica espacial)</li> <li>• <b>Narrativa</b> (Historia emergente)</li> <li>• <b>Descubrimiento</b> (Nuevas reglas)</li> </ul>

## 5. Análisis Comparativo (Similitudes y Diferencias)

Al deconstruir estos sistemas, emergen patrones claros. El análisis de diferencias entre *Celeste* (Acción) y *StarCraft II* (Estrategia) revela dos enfoques opuestos sobre dónde aplicar presión al jugador. El "core loop" de *Celeste* es micro: Observar-Intentar-Fallar-Repetir. La presión es inmediata y física, demandando precisión motriz y reacciones en fracciones de segundo (Estética: Desafío de Ejecución). Por el contrario, el "core loop" de *StarCraft II* es macro: Explorar-Expandir-Explotar-Exterminar. La presión es mental y a largo plazo, demandando planificación, multitarea y asignación de recursos (Estética: Desafío de Gestión). *Celeste* pregunta "¿Puedes *hacer* esto ahora?", mientras *StarCraft* pregunta "¿Puedes *gestionar* todo esto durante 20 minutos?".



# ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

## FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS



Curiosamente, mecánicas idénticas pueden generar estéticas opuestas dependiendo del contexto del sistema; un claro ejemplo de "polimorfismo de mecánicas". Tomemos la Gestión de Recursos. En *Skyrim* (RPG), los recursos son la Salud, Magicka, Stamina y las pociones. Su gestión es *táctica e individual*, enfocada en la supervivencia inmediata del avatar. La dinámica que surge es la "gestión de crisis" en combate, generando una Estética de **Supervivencia y Desafío** inmediato. En *StarCraft II* (Estrategia), los recursos son Mineral y Gas. Su gestión es *estratégica y a macro-escala*, enfocada en la construcción de un sistema (ejército y economía). La dinámica es el "balance económico", generando una Estética de **Crecimiento y Dominio** a largo plazo. La misma mecánica (Gestionar()) se transforma de un acto de supervivencia a uno de construcción de imperio.

Finalmente, el análisis de *Zelda: Ocarina of Time* (Aventura) y *Skyrim* (RPG) demuestra que los géneros puros son una rareza en el diseño moderno. Ambos sistemas son híbridos. *Zelda*, aunque es un juego de Aventura centrado en la exploración y puzles de entorno, toma prestada la mecánica de Progresión del RPG (obtener más corazones, mejorar equipo) y una Gestión de Inventario. Inversamente, *Skyrim*, un RPG centrado en la progresión de estadísticas, incorpora fuertes mecánicas de Aventura, como puzles de entorno en sus mazmorras y un énfasis en el Descubrimiento de un mundo vasto. Esto nos indica que las mecánicas de RPG, específicamente la progresión, se han vuelto un componente casi universal en el diseño de juegos, ya que son un motor extremadamente efectivo para la Estética de **Crecimiento** y mantienen al jugador invertido a largo plazo.