



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

Periodo Académico: 2025-B
Asignatura: Desarrollo de Juegos Interactivos
Nombre: Estefano Proaño

Fecha de Entrega:
Grupo: GR1SW
Carrera: Software

Taller Clase 005

1. Tabla Comparativa

Género	Juego Seleccionado	Mecánicas Clave (M) (Verbos y Reglas)	Dinámicas Emergentes (D) (Comportamiento del Jugador)	Estética Dominante (A) (La "Diversión" / Emoción)
Acción	Doom Eternal (2020)	<ul style="list-style-type: none">Glory Kill(): Ejecutar enemigos parpadeantes da vida.Motosierra (): Mata instantáneamente y da munición.Movimiento: Dash y doble salto constantes.	<ul style="list-style-type: none">"Push-Forward Combat": El jugador no se cubre para curarse, ataca para curarse.Gestión de recursos agresiva y priorización de blancos en milisegundos.	<ul style="list-style-type: none">Fantasía de Poder: Sentirse imparable.Adrenalina: Flujo de tensión constante.
Aventura	The Legend of Zelda: BOTW (2017)	<ul style="list-style-type: none">Escalar (): Cualquier superficie es escalable limitada por estamina.Física: Interacción con objetos (magnetismo, inercia).Planeador: Navegación aérea.	<ul style="list-style-type: none">Exploración Orgánica: "Si lo veo, puedo ir".Resolución Creativa: Usar las físicas para romper el diseño lineal (ej. catapultarse con árboles).	<ul style="list-style-type: none">Descubrimiento: La curiosidad es recompensada.Libertad: Agencia total.

RPG	Dark Souls (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • Stamina Bar: Cada acción (atacar/rodar) consume energía. • Estus Flask: Curación limitada y lenta con animación bloqueante. • Drop de Almas: Al morir, pierdes la experiencia si no la recuperas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje por Error: Memorización de patrones de enemigos. • Gestión de Riesgo/Recompensa: "¿Avanzo a la siguiente hoguera o regreso a gastar mis almas?". 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (Reto): Superación personal. • Tensión: Miedo a la pérdida.
Estrategia	Civilization VI (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • Turnos: Acciones limitadas por ciclo. • Árbol de Tecnologías: Dependencias para desbloquear unidades. • Casillas: Hexágonos con valores de producción (comida, oro, ciencia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación a Largo Plazo: Optimización de "build orders". • Diplomacia vs. Guerra: Adaptación constante a las acciones de la IA u oponentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio: Control total del mapa. • Expresión Intelectual: Satisfacción de ver un plan complejo funcionar.
Simulación	The Sims 4 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidades: Barras de estado que decaen (hambre, vejiga, social). • Cola de Acciones: Programar tareas en secuencia. • Modo Construcción: Edición del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Microgestión de Tiempo: Optimizar la rutina diaria para maximizar habilidades. • Narrativa Emergente: Crear historias basadas en eventos aleatorios (caos). 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión: Creatividad en diseño. • Voyeurismo/Control: Jugar a ser "dios".
Puzle	Portal 2 (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • Disparar Portal (): Conecta dos superficies planas. • Física: Conservación del momento (lo que entra rápido, sale rápido). • Cubos y Botones: Activadores lógicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Razonamiento Espacial: Visualizar la trayectoria antes de ejecutarla. • Prueba de Hipótesis: Intentar, fallar, ajustar ángulo, reintentar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción Intelectual: El momento "¡Ajá!". • Narrativa Ambiental.

2. Análisis Comparativa

La diferencia fundamental entre los géneros de Acción (Doom Eternal) y Estrategia (Civilization VI) radica en la frecuencia de sus bucles de retroalimentación y el tipo de carga cognitiva que imponen. En el género de Acción, el sistema ejerce presión sobre las habilidades psicomotrices del jugador, exigiendo ciclos de percepción-decisión-acción de milisegundos donde el error se castiga de inmediato. Por el contrario, en la Estrategia, la presión se desplaza hacia la planificación y el procesamiento de información a largo plazo; el desafío no es la ejecución física, sino la capacidad de prever las consecuencias de una decisión decenas de turnos en el futuro, cambiando la estética de la adrenalina física a la satisfacción intelectual del dominio lógico.

A pesar de estas diferencias, existen mecánicas polimórficas como la "Gestión de Recursos" que operan en ambos espectros, aunque generando dinámicas y estéticas opuestas según el contexto. En un RPG de acción como Dark Souls, gestionar la barra de resistencia (stamina) es una decisión táctica de supervivencia inmediata que genera una estética de tensión y vulnerabilidad (si gasto todo ahora, muero en un segundo). En cambio, esa misma mecánica matemática de gestión en un juego de estrategia (Civilization VI), aplicada a recursos como el oro o la ciencia, se convierte en una herramienta de inversión macroeconómica que genera una estética de crecimiento y expansión. Esto demuestra que el algoritmo (la mecánica) es neutro, pero el contexto de tiempo y riesgo (la dinámica) define la emoción final.

Finalmente, al analizar la relación entre Aventura (Zelda: BOTW) y RPG (Dark Souls), observamos que la industria moderna tiende hacia la hibridación, difuminando las fronteras de los géneros puros. Zelda incorpora sistemas numéricos de estadísticas y gestión de inventario propios de un RPG para añadir profundidad a su combate, mientras que Dark Souls utiliza el diseño de niveles interconectados y la narrativa ambiental, pilares de la Aventura, para motivar la progresión. Esta "polinización cruzada" de mecánicas sugiere que los géneros modernos ya no son categorías estancas, sino conjuntos de herramientas modulares que los diseñadores combinan para retener al jugador mediante la progresión (RPG) y sumergirlo mediante la exploración (Aventura).