

# Taller Clase 005: Deconstruyendo la Diversión

---

**GR1SW**

07 DE NOVIEMBRE DEL 2025

**JUEGOS INTERACTIVOS**

**MsC. VICENTE EGUEZ**

**EQUIPO**

Said Luna

Damaris Suquillo



ESCUELA  
POLITÉCNIC  
A  
NACIONAL

**1. Deben seleccionar un (1) juego que represente clara y fuertemente a cada uno de los siguientes seis géneros principales vistos en la presentación:**

- **Acción:** Hollow Knight (2017)
- **Aventura:** Firewatch (2016)
- **RPG (Juego de Rol):** Undertale (2015)
- **Estrategia:** Into the Breach (2018)
- **Simulación:** Planet Zoo (2019)
- **Puzle:** Portal (2007)

**2. Completen la "Tabla Comparativa de Análisis MDA" que se encuentra en la Sección 4.**

Género	Juego Seleccionado (y Año)	Mecánicas Clave (M)	Dinámicas Emergentes (D)	Estética Dominante (A)
Acción	Hollow Knight (2017)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saltar()</li> <li>• Golpear() (con la espada "Nail")</li> <li>• Dash() (desplazamiento rápido lateral)</li> <li>• Pogo() (ataque descendente sobre enemigos u obstáculos)</li> <li>• Usar habilidades mágicas() (spells: cura, ataques)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encadenamiento de saltos, dashes y ataques.</li> <li>• Gestión de recursos: decidir entre curarse o usar magia ofensiva.</li> <li>• Exploración estratégica del mapa y encuentro con enemigos.</li> <li>• Búsqueda de rutas alternativas usando nuevas habilidades.</li> <li>• Recuperación de recursos tras la muerte (riesgo-recompensa)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafío (Precisión y manejo de habilidades)</li> <li>• Tensión (riesgo constante de perder progreso y recursos)</li> <li>• Superación (mejora de destreza y dominio del mundo)</li> <li>• Satisfacción y descubrimiento (cuando se supera una zona difícil o se desbloquea una habilidad nueva).</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regla: Pierdes “geo” y capacidad de alma al morir; debes recuperar tu “shade” en el lugar donde moriste para restaurar recursos.</li> </ul>		
Aventura	Firewatch (2016)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar() (moverse por el bosque)</li> <li>• Comunicar() (diálogo ramificado por radio con Delilah)</li> <li>• Investigar objetos() (interactuar con elementos del entorno)</li> <li>• Usar herramientas() (mapa, hacha, cuerda)</li> <li>• Regla: Las decisiones de diálogo afectan la relación y narrativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decidir rutas y explorar áreas bloqueadas (“gating” tipo metroidvania)</li> <li>• Interpretar pistas para avanzar en la historia</li> <li>• Elección de respuestas para construir la personalidad del protagonista</li> <li>• Descubrimiento gradual de misterios y backstory</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Curiosidad y misterio (por la trama y entorno)</li> <li>• Empatía (relación con Delilah)</li> <li>• Atmósfera solitaria y reflexión personal.</li> </ul>
RPG	Undertale (2015)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atacar() (combate por turnos)</li> <li>• Dialogar() (interacciones con NPCs)</li> <li>• Defender() (minijuego de esquivar ataques)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decidir entre combatir o negociar (rutas pacifista/neutral/genocida)</li> <li>• Resolución de puzzles para avanzar</li> <li>• Personalización de la narrativa según acciones morales</li> <li>• Variación de relaciones con personajes según elecciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión ética y emocional</li> <li>• Sorpresa y humor en la narrativa</li> <li>• Identificación y personalización a través del juego.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar decisiones() (acciones morales que afectan el juego)</li> <li>• Recoger objetos() (gestión de inventario, progresión).</li> </ul>		
Estrategia	Into the Breach (2018)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mover unidad() (mechs y pilotos)</li> <li>• Atacar() (armas con efectos secundarios: empuje, daño en área)</li> <li>• Proteger objetivo() (evitar daño a edificios/civiles)</li> <li>• Gestionar recursos() (reparar mechs, mejorar habilidades).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anticipación y manipulación de movimientos enemigos.</li> <li>• Planificación de secuencias para minimizar daño.</li> <li>• Toma de decisiones bajo información perfecta (todo está visible).</li> <li>• Priorizar objetivos ante múltiples amenazas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tensión estratégica e intelectual.</li> <li>• Satisfacción al resolver situaciones complicadas.</li> <li>• Logro y dominio de sistemas complejos.</li> </ul>
Simulación	Planet Zoo (2019)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir hábitats()</li> <li>• Gestionar animales() (alimentar, cuidar, reproducir)</li> <li>• Administrar visitantes() (precios, educación, accesos)</li> <li>• Mantener infraestructura() (energía, agua, limpieza, reparación)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Optimización de sistemas para maximizar satisfacción y beneficios</li> <li>• Diseño creativo de espacios según necesidades de cada especie</li> <li>• Resolución de problemas inesperados (enfermedades, reparaciones)</li> <li>• Equilibrio entre gastos y ingresos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad y libertad de gestión.</li> <li>• Gratificación al ver ecosistemas funcionales.</li> <li>• Satisfacción por éxito a largo plazo y bienestar animal.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regla: El bienestar animal y financiero determina éxito o fracaso.</li> </ul>		
Puzle	Portal (2007)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear portales() (dispositivo de portales, “Portal Gun”)</li> <li>• Mover objetos() (cubos, botones)</li> <li>• Manipular física() (momentum, gravedad)</li> <li>• Activar mecanismos() (puertas, interruptores)</li> <li>• Regla: No se puede crear portales en todas las superficies.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encadenamiento de portales para resolver salas.</li> <li>• Optimización de rutas y uso de física para avanzar.</li> <li>• Resolución de puzzles mediante experimentación.</li> <li>• Interacción con IA (GLaDOS) para progresar en el reto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asombro ante soluciones creativas.</li> <li>• Superación personal al avanzar en dificultad</li> <li>• Humor y tensión narrativa acompañada por IA antagonista.</li> </ul>

### **3. Análisis Comparativo (Similitudes y Diferencias)**

Al considerar las diferencias clave entre los bucles de juego (Core Loops), el contraste entre Hollow Knight (Acción) e Into the Breach (Estrategia) se destaca en la naturaleza de la presión impuesta al jugador. En Hollow Knight, la presión es de tipo física y reactiva, el juego requiere una ejecución motriz precisa en milisegundos (saltar, golpear, esquivar), donde cualquier error se penaliza inmediatamente con daño. En contraste, en Into the Breach, la presión es de tipo cognitiva y analítica, dado que se cuenta se sabe exactamente lo que harán los enemigos, el desafío no reside en reaccionar rápidamente, sino en simular mentalmente las consecuencias a largo plazo de cada acción. Mientras que en la acción se busca el flujo mediante la destreza, en la estrategia se persigue la satisfacción a través de la optimización lógica.

En cuanto al polimorfismo de mecánicas, se identifica la gestión de recursos como un elemento común, pero con dinámicas opuestas según el contexto. En Hollow Knight (Acción), gestionar el Alma genera una dinámica de decisiones en momentos de crisis: el jugador debe decidir en una fracción de segundo si optar por la supervivencia o ser letal, creando una estética de tensión y supervivencia. Por otro lado, en Planet Zoo (Simulación), administrar el dinero genera una dinámica de planificación estructural: el jugador toma decisiones de inversión pausadas para garantizar estabilidad futura, creando una estética de crecimiento y dominio. La misma mecánica cambia drásticamente: en un caso es adrenalina, en el otro es satisfacción empresarial.

Finalmente, al examinar los híbridos entre Firewatch (Aventura) y Undertale (RPG), se observa que las fronteras de los géneros modernos son difusas. Firewatch se mantiene puro en su género de aventura narrativa, restringiendo sus mecánicas a la exploración y el diálogo, sin sistemas complejos de combate o niveles. Sin embargo, Undertale es un ejemplo de hibridación: aunque es un RPG, incorpora la mecánica de Bullet Hell típica de los juegos de acción arcade en su sistema de defensa. Esto demuestra que los géneros modernos no dependen de una lista rígida de mecánicas, sino de cómo estas se combinan para servir a la narrativa.