



**ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS**  
**INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**Integrante:** Carlos Morales

**Materia:** Desarrollo de Juegos Interactivos

**Curso:** GR3SW

**Clase 07.**

**Tabla Comparativa MDA.**

<b>Género</b>	<b>Juego Seleccionado (Año)</b>	<b>Mecánicas Clave (M)</b>	<b>Dinámicas Emergentes (D)</b>	<b>Estética Dominante (A)</b>
<b>Acción</b>	Celeste (2018)	<ul style="list-style-type: none"><li>•Saltar()</li><li>•Dash() en 8 direcciones</li><li>•Escarar() con resistencia limitada</li><li>•Regla: el Dash se reinicia al tocar el suelo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Encadenamiento de saltos y dashes</li><li>•Speedrunning y optimización de rutas</li><li>•Aprendizaje por repetición (ensayo-error)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Desafío (precisión)</li><li>•Dominio (habilidad)</li></ul>
<b>Aventura</b>	The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)	<ul style="list-style-type: none"><li>•Explorar() mundo abierto</li><li>•Escarar() cualquier superficie</li><li>•ResolverPuzzles() ambientales</li><li>•GestionarResistencia()</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Exploración no lineal</li><li>•Descubrimiento emergente</li><li>•Experimentación con físicas (fuego, viento, electricidad)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Descubrimiento</li><li>•Fantasía (aventura heroica)</li><li>•Libertad</li></ul>
<b>RPG</b>	The Witcher 3: Wild Hunt (2015)	<ul style="list-style-type: none"><li>•SubirNivel()</li><li>•EquiparObjetos() con estadísticas</li><li>•TomarDecisionesNarrativas()</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Construcción de builds</li><li>•Gestión táctica previa al combate</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Narrativa</li><li>•Progresión</li><li>•Fantasía</li></ul>



Género	Juego Seleccionado (Año)	Mecánicas Clave (M)	Dinámicas Emergentes (D)	Estética Dominante (A)
		•PrepararCombate() con pociones y aceites	•Inmersión narrativa por elecciones	
Estrategia	StarCraft II (2010)	•RecolectarRecursos() •ConstruirUnidades() •GestionarEconomía() •ComandoEnTiempoReal()	•Macro y micro-gestión •Counter-estrategias •Optimización del tiempo y recursos	•Desafío competitivo •Dominio •Expresión estratégica
Simulación	The Sims 4 (2014)	•CrearPersonajes() •GestionarNecesidades() •DesarrollarRelaciones() •ConstruirViviendas()	•Historias emergentes no guionizadas •Optimización de rutinas diarias •Experimentación social	•Fantasía (vida alternativa) •Descubrimiento •Expresión
Puzzle	Portal 2 (2011)	•DispararPortales() •UsarFísica() (momentum, gravedad) •InteractuarObjetos() •Regla: solo dos portales activos	•Pensamiento espacial 3D •Resolución iterativa •Descubrimiento de soluciones elegantes	•Desafío mental •Eureka •Narrativa ambiental

## Análisis Comparativo (Similitudes y Diferencias)

### Análisis de Diferencias: Acción vs Estrategia

Los bucles de juego (core loops) de *Celeste* y *StarCraft II* representan enfoques opuestos de presión sobre el jugador. En *Celeste*, el bucle es corto, intensivo y repetitivo: intentar, fallar, aprender y ejecutar con precisión extrema. La presión recae casi exclusivamente



en la ejecución física inmediata, donde el tiempo de reacción y la memoria muscular son determinantes.

En contraste, *StarCraft II* opera sobre un bucle de largo plazo: recolectar, planificar, construir, ejecutar y adaptarse. La presión se centra en la planificación estratégica, la toma de decisiones y la anticipación del rival. Aunque la ejecución rápida (APM) es importante, está subordinada al pensamiento estratégico. En resumen, *Celeste* castiga errores de ejecución, mientras que *StarCraft II* castiga errores de planificación.

### **Análisis de Similitudes: Polimorfismo de Mecánicas (Gestión de Recursos)**

La mecánica GestionarRecursos() aparece tanto en *The Witcher 3* (RPG) como en *StarCraft II* (Estrategia), pero produce experiencias muy distintas. En *The Witcher 3*, gestionar recursos como pociones, aceites y equipo es una actividad táctica y previa al combate, que refuerza la fantasía de ser un cazador profesional. La estética resultante combina desafío moderado y preparación estratégica.

En *StarCraft II*, la misma mecánica se manifiesta como una optimización económica en tiempo real, donde cada segundo y cada recurso mal invertido impactan directamente en la victoria o derrota. Aquí la estética es de presión constante, competencia y dominio. La diferencia radica en el contexto temporal y las consecuencias del error.

### **Análisis de Híbridos: Aventura y RPG**

Los juegos modernos muestran una fuerte hibridación entre los géneros de Aventura y RPG. *Breath of the Wild* incorpora sistemas de progresión ligera, gestión de inventario y craftero, tradicionalmente asociados a los RPG. Por su parte, *The Witcher 3* adopta mecánicas de Aventura como exploración libre, resolución de puzzles ambientales y diseño de mundo abierto.

Esto demuestra que los géneros actuales no son compartimentos cerrados, sino conjuntos de énfasis mecánicos. Los diseñadores combinan mecánicas para enriquecer la experiencia del jugador, evidenciando que los géneros puros han sido reemplazados por sistemas híbridos más complejos y flexibles.