

Tema: El "Qué" y el "Dónde" - Análisis de Sistemas con el Framework MDA - clase 7

Objetivos:

- **Primario:** Aplicar el framework MDA para analizar y deconstruir seis (6) sistemas de software (juegos) pertenecientes a los géneros principales.
- **Secundario:** Identificar los patrones de diseño (Mecánicas) que definen un género y comparar cómo diferentes sistemas (juegos) los implementan.
- **Terciario:** Practicar la habilidad de identificar cómo mecánicas similares pueden generar dinámicas y estéticas completamente diferentes.

Desarrollo:

Genero	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	DOOM (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • Disparar() (alta letalidad) • Moverse() (alta velocidad) • GloryKill() (ejecución cuerpo a cuerpo) • Regla: Las GloryKill() sobre enemigos aturdidos otorgan salud 	<ul style="list-style-type: none"> • "Danza" de combate: Movimiento constante para esquivar proyectiles y gestionar hordas. • Combate "Push-Forward": El jugador es incentivado a ser agresivo (para recuperar salud) en lugar de usar cobertura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasía (Poder, ser imparable) • Regocijo (Sensación visceral de las ejecuciones) • Desafío (Gestión de hordas)
Aventura	The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar() (Mundo 3D) • UsarÍtem() (Ej: Gancho, Bombas, Arco) • ResolverPuzzle() • Regla: El acceso a nuevas áreas está "bloqueado" por la necesidad de un ítem específico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Progresión "Metroidvania": Regresar a áreas antiguas con ítems nuevos para desbloquear secretos. • Resolución de puzzles de entorno: Usar el inventario de formas creativas para superar mazmorras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento (Explorar Hyrule) • Maravilla (Sentido de la épica) • Desafío (Puzzles de las mazmorras)
RPG	The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • Atacar() / LanzarHechizo() • Dialogar() (Opciones de diálogo) • SubirNivel() (Asignar puntos de habilidad) • GestionarInventario() • Regla: Las acciones (pelear, sigilo, magia) mejoran la habilidad correspondiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de "Builds": El jugador se especializa (ej. "arquero sigiloso", "mago de batalla"). • Exploración emergente: Perderse en el mundo siguiendo misiones secundarias o puntos de interés. • Juego de rol (Role-playing): Tomar decisiones basadas en la personalidad del personaje creado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasía (Ser el "Dovahkiin") • Crecimiento (Progresión de poder) • Expresión (Personalización del personaje) • Descubrimiento (Mundo abierto)

Estrategia	StarCraft II (2010)	<ul style="list-style-type: none"> • ConstruirUnidad() • ConstruirEdificio() • RecolectarRecurso() (Minerales, Gas) • Mover/AtacarUnidad() • Regla: Límite de población; balance económico (recursos vs. ejército). 	<ul style="list-style-type: none"> • "Build Orders": Secuencias de construcción optimizadas al inicio del juego. • Micro/Macro: Balancear el control detallado de unidades (micro) con la gestión de la economía global (macro). • "Scouting" y "Countering": Espiar al oponente para adaptar la estrategia y contrarrestar sus unidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (Competencia intelectual) • Dominio (Superar estratégicamente al oponente) • Maestría (Perfeccionar las tácticas)
Simulación	The Sims 4 (2014)	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuar() (Con objetos y otros Sims) • GestionarNecesidades() (Hambre, Vejiga, Social, etc.) • Construir() (Modo construcción/compra) • Regla: Las necesidades se degradan y afectan el humor; el humor afecta el éxito de las acciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de historias: El jugador usa las herramientas para crear narrativas personales (éxito, fracaso, drama). • Optimización de la vida: Jugar para maximizar habilidades, dinero y felicidad. • Juego "Caótico": Experimentar intencionalmente con fallos (ej. quitar la escalera de la piscina). 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión (Creatividad, diseño) • Narrativa (Creación de historias) • Fantasía (Simular una vida) • Descubrimiento (Explorar carreras)
Puzzle	Portal (2007)	<ul style="list-style-type: none"> • DispararPortal() (Azul / Naranja) • AgarrarObjeto() (Cubos) • Caminar() / Saltar() • Regla: La física y el "momentum" (velocidad) se conservan al pasar por los portales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento "con portales": Resolver problemas de forma no lineal (usar el espacio y la física). • "Flings": Usar caídas largas para generar "momentum" y salir disparado del otro portal para alcanzar plataformas lejanas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desafío (Resolución de problemas intelectual) • Descubrimiento (Dominar las reglas de la física) • Narrativa (La historia contada por GLaDOS)

Análisis Comparativo (Similitudes y Diferencias)

El análisis de los sistemas de software seleccionados revela diferencias fundamentales en sus bucles de juego (core loops) y, simultáneamente, una convergencia significativa en sus mecánicas (M). Al comparar los juegos de Acción (DOOM) y Estrategia (StarCraft II), la divergencia es clara. El sistema de Acción opera en un micro-bucle táctico y reactivo, medido en segundos; la presión sobre el jugador es física, exigiendo velocidad de reacción y precisión motriz. En contraste, el sistema de Estrategia funciona en un macro-bucle de planificación,

medido en minutos; la presión es cognitiva, centrada en la calidad de la planificación a largo plazo, la gestión de múltiples tareas (multitasking) y la eficiencia económica.

A pesar de estas diferencias, observamos un "polimorfismo de mecánicas", donde una misma mecánica genera distintas dinámicas (D) y estéticas (A) según su contexto. Tomemos la Gestión de Recursos, presente tanto en nuestro RPG (Skyrim) como en el juego de Estrategia (StarCraft II). En el RPG, gestionar recursos personales (Salud, Magicka, Oro) crea una dinámica de "supervivencia táctica" y una estética de "Crecimiento" y "Fantasía de Poder" individual. En el juego de Estrategia, gestionar recursos económicos (Minerales, Gas) genera una dinámica de "construcción de imperio" y una estética de "Dominio" y "Competencia" contra un oponente. El contexto del sistema (PVE individual vs. PVP sistémico) redefine por completo la experiencia de una mecánica idéntica.

Finalmente, esta "toma de préstamos" es más evidente al analizar los géneros de Aventura (Zelda: Ocarina of Time) y RPG (Skyrim). Lejos de ser "puros", estos sistemas son híbridos. El juego de Aventura adopta claras mecánicas de RPG, como la progresión de estadísticas (Piezas de Corazón) y la gestión de una economía (rupias) para reforzar su bucle de exploración. Recíprocamente, el RPG utiliza puzzles de entorno y un diseño de niveles de mazmorras, propios de la Aventura, para dar un contexto tangible a su sistema de progresión numérica. Esto demuestra que los géneros modernos no son categorías rígidas; en su lugar, combinan mecánicas de forma fluida para reforzar sus objetivos estéticos centrales, creando experiencias más ricas y complejas.

Conclusión:

- El análisis MDA confirma que los géneros de juegos no son categorías rígidas, sino sistemas flexibles. Se definen tanto por sus diferencias fundamentales (presión física vs. cognitiva) como por su tendencia a hibridarse, combinando mecánicas de formas novedosas para enriquecer la experiencia del jugador.