

# Taller 1.1 (Asincrónico): Deconstruyendo la Diversión

Análisis de Sistemas con el Framework MDA

Santiago Torres y Atik Tuquerrez - Juegos Interactivos

19 de noviembre de 2025

## 1. Introducción

Este documento presenta el análisis comparativo de seis videojuegos representativos de los géneros principales (Acción, Aventura, RPG, Estrategia, Simulación y Puzzle) utilizando el Framework MDA (Mecánicas, Dinámicas, Estéticas). El objetivo es deconstruir estos sistemas de software para comprender cómo sus componentes generan experiencias específicas en los jugadores.

## 2. Tabla Comparativa de Análisis MDA

Género	Juego (Año)	Mecánicas (M)	Dinámicas (D)	Estética (A)
Acción	Celeste (2018)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saltar()</li><li>• Dash() (8 dir.)</li><li>• Escalar() (resistencia)</li><li>• Regla: Reset Dash</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Encadenamiento de saltos (speedrun)</li><li>• Baile ante obstáculos</li><li>• Rutas óptimas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desafío</li><li>• Dominio</li><li>• Superación</li></ul>
Aventura	Zelda: Breath of the Wild (2017)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explorar() mundo</li><li>• Escalar() todo</li><li>• Física aplicada</li><li>• Puzles ambientales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Experimentación elemental</li><li>• Soluciones emergentes</li><li>• Curiosidad dirigida</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Descubrimiento</li><li>• Libertad</li><li>• Expresión</li></ul>
RPG	Final Fantasy VII Remake (2020)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Combate híbrido</li><li>• Gestionar() stats</li><li>• Subir_nivel()</li><li>• Sistema Materias</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Builds especializados</li><li>• Sinergia equipo</li><li>• Táctica de recursos</li><li>• Lazos emocionales</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Narrativa</li><li>• Progresión</li><li>• Fantasía</li></ul>
Estrategia	StarCraft II (2010)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recolectar()</li><li>• Construir() base</li><li>• Comandar() ejército</li><li>• Niebla de guerra</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gestión Macro</li><li>• Control Micro</li><li>• Meta-juego</li><li>• Adaptación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Estrategia</li><li>• Competencia</li><li>• Dominio</li></ul>
Simulación	The Sims 4 (2014)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crear() Sims</li><li>• Gestionar() necesidad</li><li>• Construir() casa</li><li>• Carreras/Skills</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Narrativa emergente</li><li>• Exp. social</li><li>• Rutinas</li><li>• Caos controlado</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vida alt.</li><li>• Creatividad</li><li>• Drama</li></ul>

Género	Juego (Año)	Mecánicas (M)	Dinámicas (D)	Estética (A)
Puzle	Portal 2 (2011)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disparar() portales</li> <li>• Momentum</li> <li>• Física de cubos</li> <li>• Geles de pintura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento lateral</li> <li>• Prueba y error</li> <li>• Epifanía ("¡Ajá!")</li> <li>• Navegación 3D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intelecto</li> <li>• Humor</li> <li>• Misterio</li> </ul>

### 3. Análisis Comparativo

#### 3.1. Análisis de Diferencias: Acción vs. Estrategia

Los bucles centrales (Core Loops) de Celeste y StarCraft II divergen fundamentalmente en su enfoque temporal y cognitivo. En Celeste, el bucle es de microsegundos: *observar obstáculo* → *ejecutar secuencia motora* → *ajustar en tiempo real* → *repetir*. La presión recae completamente sobre la habilidad física y los reflejos del jugador.

Por contraste, StarCraft II distribuye su presión cognitiva en múltiples capas temporales simultáneas. Su bucle opera en: *planificar estrategia macro* → *ejecutar economía* → *micro-gestionar batallas* → *adaptarse*.

#### 3.2. Análisis de Similitudes: Polimorfismo de Mecánicas

La mecánica de **gestión de recursos** aparece tanto en Final Fantasy VII Remake como en StarCraft II, pero el contexto transforma su función. En FF7R, genera una dinámica de *supervivencia táctica inmediata* (¿Uso poción ahora?). En StarCraft II, alimenta la *ventaja compuesta* (Invertir ahora para ganar después).

#### 3.3. Análisis de Híbridos: Aventura y RPG

The Legend of Zelda: Breath of the Wild y Final Fantasy VII Remake ejemplifican la hibridación. BotW incorpora elementos RPG (stats, equipo) subordinados a la exploración. FF7R incorpora exploración de aventura subordinada a la narrativa y combate.

## 4. Conclusiones

El análisis mediante el Framework MDA demuestra que los videojuegos son arquitecturas donde pequeñas variaciones en las Mecánicas generan Dinámicas radicalmente diferentes. Los géneros modernos son híbridos, priorizando la coherencia experiencial sobre la pureza categórica.