



FACULTAD DE
INGENIERIA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE JUJUY

TECNICATURA UNIVERSITARIA
EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS

Planeamiento de Mecánicas y Dinámicas de Juegos

Trabajo Practico - Análisis de MDA

Apellido y Nombre:

Ferreras, Elian DNI: 43.481.392

Flores, Enzo Javier DNI: 41.901.527

Troncoso, Nahuel Santiago DNI: 42.074.675

Profesor:

Prof. Ariel Alejandro Vega

Año: 2024

“Super Metroid (1994)”



Sinopsis

La historia comienza después de los eventos de "Metroid II: Return of Samus", donde Samus ha entregado al último Metroid infantil a los científicos para su estudio en la estación espacial Ceres. Sin embargo, la estación es atacada por Ridley, líder de los piratas espaciales, quien secuestra al Metroid. Samus persigue a Ridley hasta el planeta Zebes, donde debe enfrentarse no solo a los piratas espaciales, sino también a criaturas alienígenas y entornos peligrosos. Armada con su traje de poder y una variedad de habilidades mejoradas, Samus debe explorar vastas regiones del planeta para salvar al Metroid y descubrir los oscuros secretos que yacen bajo la superficie de Zebes.

Análisis del Juego

Mecánicas

En este juego, podemos identificar diferentes mecánicas:

Mecánica central del Super Metroid:

Se refiere a la mecánica mas utilizada por los jugadores para lograr un estado final del juego, que en este caso sería la acción de *Disparar*. Durante el transcurso del juego, esta mecánica predomina en las decisiones del jugador.

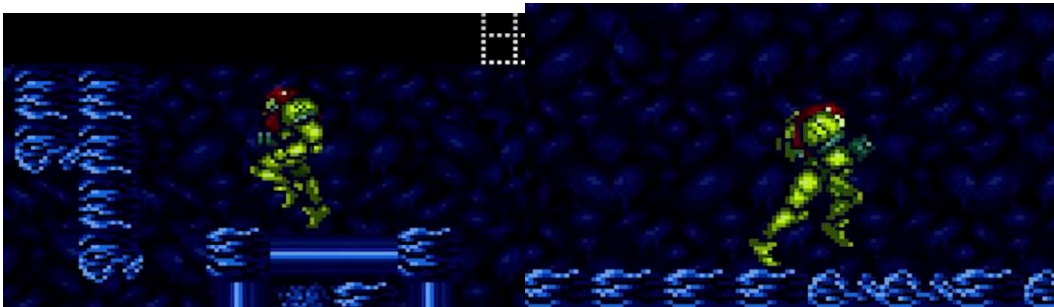


Mecánicas Primarias

Las mecánicas principales que tenemos en este juego son:

- **Moverse hacia la izquierda y derecha**

Esta mecánica nos permite desplazarnos horizontalmente a lo largo de todo el escenario del juego.



- **Saltar**

Gracias a esta mecánica de juego, podemos sobrepasar obstáculos y enemigos en combinación con la mecánica direccional anterior.



- **Disparar**

Esta mecánica nos permite derrotar a enemigos ya sean jefes o enemigos que se encuentran distribuidos a lo largo del escenario de juego.



Estas mecánicas están disponibles en las primeras etapas del juego, y se utilizan a lo largo del mismo.

Mecánicas Secundarias

Estas mecánicas están disponibles ocasionalmente o requieren su combinación con una mecánica principal para ser funcionales y facilitan la interacción del jugador con el juego para alcanzar el estado final. Podemos mencionar algunas como:

- **Morphing Ball:**
Esta mecánica nos permite transformarnos en una bolita para poder atravesar caminos estrechos.



- **Spazer:**

Esta mecánica es una combinación con la mecánica principal de disparo, nos permite cambiar el modo de disparo, gracias a ello, podremos disparar tres balas.



- **Grappling Beam:**

Esta mecánica nos permite desplegar una especie de lazo de energía.



- **Charge Beam:**

La mecánica Charge Beam nos permite aumentar el daño de disparo, se lo realiza manteniendo el botón de disparo, esto para que tenga un efecto de recarga.



Dinámicas del Juego

Super Metroid, como juego de acción y aventuras, presenta principalmente dinámicas de progresión y exploración. Estas dinámicas están centradas en permitir que los jugadores exploren un mundo interconectado, descubran nuevas áreas y adquieran habilidades que les permitan avanzar en el juego.

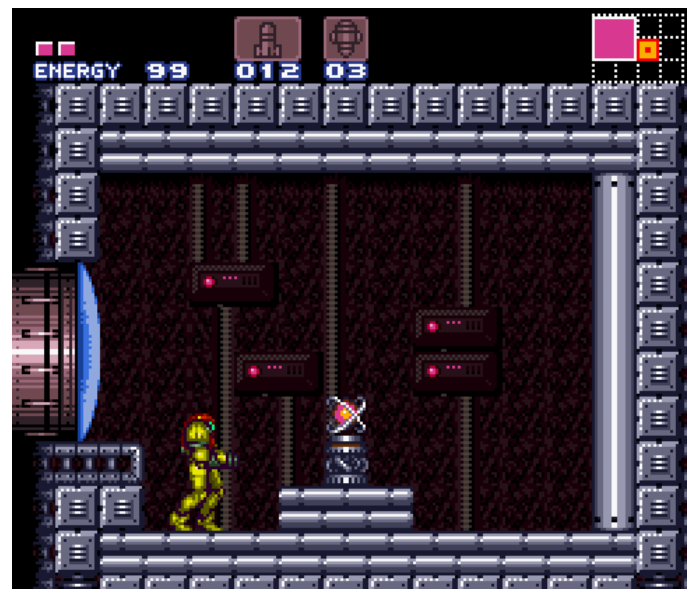
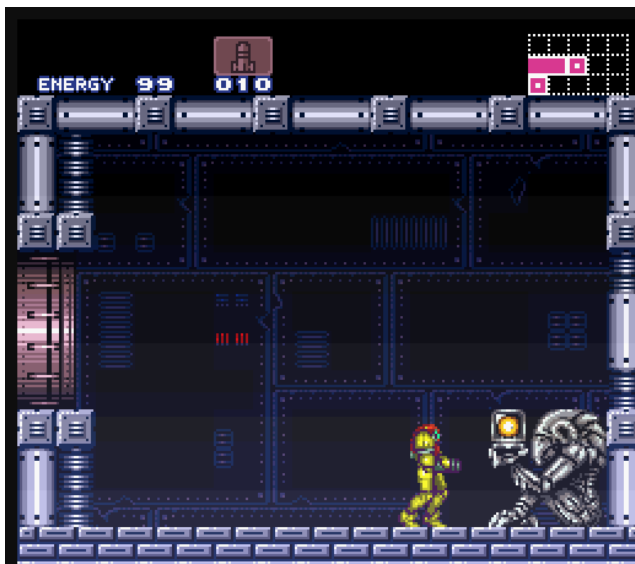
- **Dinámica Primaria:**

La dinámica principal del Juego estaría representada por los eventos principales que avanzan la trama del juego, como la derrota de jefes clave, la obtención de habilidades importantes (como el rayo congelador o el traje Varia), y la apertura de nuevas áreas en el mapa. Estos eventos son fundamentales para progresar en el juego y completar el objetivo principal de salvar al Metroid bebé.



- **Dinámica Secundaria:**

Las dinámicas secundarias en Super Metroid incluyen la exploración detallada de cada área para encontrar mejoras de salud, puntos de guardados, misiles, supermisiles y power-ups adicionales. Estas acciones cambian el estado del jugador al fortalecer a Samus y permitirle acceder a áreas previamente inaccesibles o enfrentar desafíos más difíciles. Esta progresión no solo facilita la exploración, sino que también permite enfrentarse a enemigos más poderosos y resolver rompecabezas ambientales.





- **Dinámica Principal:**

La dinámica principal en Super Metroid involucra tanto el progreso del juego como el desarrollo del personaje de Samus. Por ejemplo, el descubrimiento de la verdad detrás de la desaparición de los Metroids y la confrontación final con Mother Brain son momentos clave que no solo afectan el curso de la historia del juego, sino también el destino de Samus y su relación con los personajes y el universo del juego.



Estética del Juego

Super Metroid combina varios elementos estéticos, entre los más destacados para nosotros: fantasía, descubrimiento y desafíos, que crean una experiencia estética única.

Fantasía: El juego se sitúa en un entorno de ciencia ficción y exploración planetaria, donde el jugador asume el papel de Samus Aran, una cazarecompensas espacial. La ambientación y los elementos de juego, como los poderes y enemigos alienígenas, alimentan la fantasía de explorar mundos alienígenas y enfrentar criaturas peligrosas.

Descubrimiento: Super Metroid fomenta la exploración no lineal y la búsqueda de secretos. Los jugadores descubren nuevas áreas, mejoras para el traje de Samus y

habilidades especiales que abren rutas previamente inaccesibles, promoviendo un sentido de descubrimiento constante.

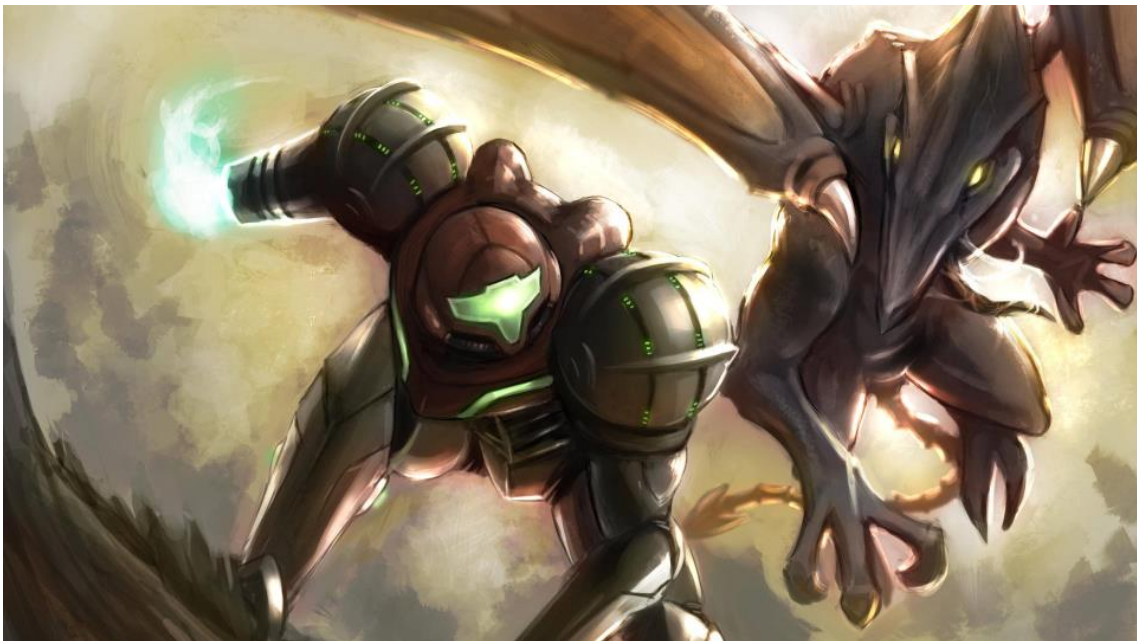
Desafío: El juego presenta desafíos significativos en forma de enemigos, puzzles ambientales y la necesidad de explorar para encontrar mejoras y avanzar en la historia. La curva de dificultad aumenta gradualmente, proporcionando una sensación de logro cuando se superan los obstáculos.

Luego de un debate grupal, hemos llegado a la conclusión de que el elemento estético que mas predomina en el juego es el **descubrimiento**, ya que mediante la exploración podemos descubrir caminos ocultos que nos llevan a habitaciones que contengan habilidades y mejoras.

Los jugadores están constantemente motivados a explorar más allá de los límites conocidos, lo que enriquece profundamente la experiencia de juego y la hace memorable para muchos aficionados del género.

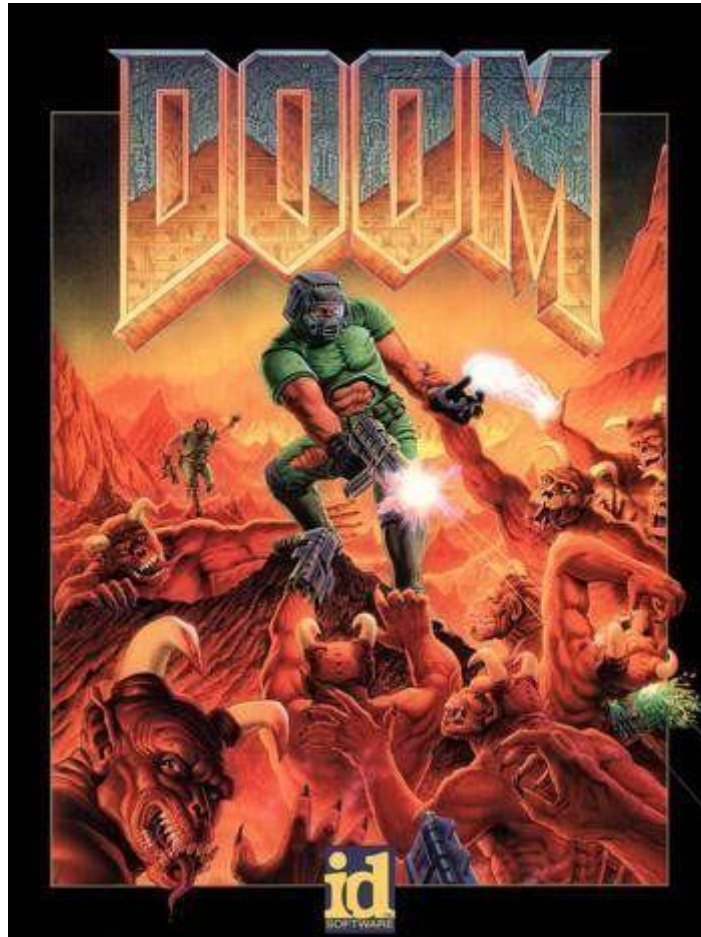
Así como en la película de Superman tiene su mensaje "creerás que un hombre puede volar". En el caso de Super Metroid (1994), el mensaje que creemos recibir del juego es:

"El miedo y la emoción de explorar lo desconocido."



Esta frase encapsula la esencia de Super Metroid, que es la exploración intrépida de un mundo alienígena lleno de misterios y peligros. El juego logra transmitir tanto el temor como la emoción de aventurarse en lugares nuevos y enfrentar desafíos formidables, todo mientras se descubre la historia oculta de Samus Aran y el planeta Zebes.

“DOOM (1993)”



Sinopsis

En el juego DOOM, los jugadores asumen el papel de un marine espacial conocido como "Doomguy", que se encuentra estacionado en una base en la luna marciana. La UAC (Union Aerospace Corporation) ha estado realizando experimentos secretos con portales interdimensionales, y algo ha salido terriblemente mal. Los portales han abierto fisuras hacia el infierno mismo, permitiendo que hordas de demonios y criaturas infernales invadan las instalaciones de la UAC. Como Doomguy, el jugador debe navegar a través de complejos laberintos y bases infestadas de monstruos, enfrentándose a enemigos feroces y poderosos. Armado con una variedad de armas, desde pistolas hasta lanzacohetes, el jugador debe luchar para sobrevivir y encontrar una salida de las instalaciones marcianas, y eventualmente adentrarse en el mismísimo infierno para acabar con la fuente de la invasión demoníaca.

Análisis del Juego

Mecánicas

En este juego, podemos identificar diferentes mecánicas:

Mecánica central:

Se refiere a la mecánica más utilizada por los jugadores para lograr un estado final del juego, que en este caso sería la acción de *Disparar*. Durante el transcurso del juego, esta mecánica predomina en las decisiones del jugador para poder avanzar en el juego.



Mecánicas Primarias

Las mecánicas principales que tenemos en este juego son:

- **Moverse en todas las direcciones**

Esta mecánica nos permite desplazarnos en un entorno en 3D (2.5D), para la exploración del mapa.



- **Disparar**

Esta mecánica nos permite derrotar a enemigos ya sean jefes o enemigos que se encuentran distribuidos a lo largo del escenario de juego.



Estas mecánicas están disponibles en las primeras etapas del juego, y se utilizan a lo largo del mismo.

Mecánicas Secundarias

Estas mecánicas están disponibles ocasionalmente o requieren su combinación con una mecánica principal para ser funcionales y facilitan la interacción del jugador con el juego para alcanzar el estado final. Podemos mencionar algunas como:

- **Interactuar con objetos:**

Esta mecánica nos permite recoger objetos, salud, armadura, municiones y armas del suelo.





Dinámicas del Juego

DOOM, como juego de acción, presenta principalmente dinámicas de progresión y exploración. Estas dinámicas están centradas en permitir que los jugadores exploren los mapas, descubran nuevas áreas y adquieran armamentos que les permitan avanzar en el juego.

- **Dinámica Primaria:**

En DOOM, la dinámica primaria se centra en la acción de disparar y destruir enemigos. Los jugadores se enfrentan constantemente a hordas de demonios, utilizando armas y habilidades para avanzar a través de los niveles. La acción intensa y la respuesta rápida son elementos clave de esta dinámica primaria.



- **Dinámica Secundaria:**

La dinámica secundaria en DOOM puede estar representada por la exploración de niveles para encontrar secretos y recursos adicionales, lo cual puede cambiar el estado de los jugadores al proporcionarles ventajas estratégicas o recursos adicionales.



- **Dinámica Principal:**

La dinámica principal en DOOM se relaciona con el ritmo y la intensidad de la acción. Los jugadores enfrentan desafíos cada vez más difíciles a medida que avanzan, con encuentros de jefes y escenas de batallas épicas que definen la experiencia del juego. La tensión y el ritmo rápido son características que definen esta dinámica principal.





Estética del Juego

DOOM combina varios elementos estéticos, para nosotros, los más predominantes son:

Sensación: DOOM ofrece una experiencia sensorial intensa, centrada en la acción rápida, los efectos visuales y sonoros que transmiten la intensidad del combate contra hordas de demonios.

Fantasía: El juego sumerge al jugador en una fantasía de enfrentarse a fuerzas infernales en entornos alienígenas y opresivos, con armas futuristas y poderes que desafían lo convencional.

Desafío: DOOM es conocido por su alto nivel de desafío. Los niveles están diseñados para desafiar las habilidades del jugador en términos de estrategia, velocidad y precisión.

Descubrimiento: El juego fomenta la exploración de niveles no lineales, donde los jugadores pueden encontrar secretos, nuevas armas y rutas alternativas, añadiendo profundidad a la experiencia de juego.

Luego de discutirlo, hemos llegado a la conclusión de que el elemento estético que más predomina en el juego es la **Sensación**, ya que, para el año de su estreno, la gente no estaba acostumbrada a sentir este tipo de experiencia en los videojuegos, debido a la incorporación de violencia y frenesí exagerados para la época.

Y debido a este juego y a sus predecesores, se desarrollaron otros juegos de esta franquicia que hoy en día son reconocidos por su violencia y ritmo rápido.

En el juego DOOM (1993), el mensaje que creemos recibir del juego es:

"Knee-deep in the dead."

(Hundido hasta las rodillas entre los muertos)



Esta frase aparece como el título del primer episodio del juego DOOM. Es una referencia directa al entorno en el que se encuentra el jugador, inmerso en combates dentro de complejos militares invadidos por demonios.