



MDA



ROBIN HUNICKE, ROBERT ZUBEK, Y MARC LEBLANC



¿QUÉ ES MDA?

Es una herramienta utilizada para analizar videojuegos.

La podemos utilizar para dividir cualquier videojuego en tres partes.

MECÁNICAS

Las mecánicas son los componentes básicos del juego, como sus reglas, acciones, algoritmos y estructuras de datos.

Por ejemplo, en Minecraft, las mecánicas pueden incluir:

- Colocar y romper bloques
- Las propiedades físicas de los bloques
- Poder moverse y saltar

DINÁMICAS

Las dinámicas son el comportamiento del juego en tiempo real, como las interacciones, estrategias, conflictos y desafíos que surgen de la mecánica. Son los patrones de juego que emergen del sistema del juego y de las acciones de los jugadores.

Siguiendo el ejemplo anterior, las dinámicas de Minecraft pueden ser:

- La creación de estructuras y arte con bloques
- La exploración de biomas y cuevas

ESTÉTICAS

Es el conjunto de respuestas emocionales que el juego provoca en el jugador al interactuar con él. Es la razón por la que la gente juega a los juegos y lo que los hace divertidos e interesantes. Es el resultado deseado del proceso de diseño del juego.

Robin Hunicke, Robert Zubek, y Marc Leblanc describen 8 "tipos de diversión"

TIPOS DE DIVERSIÓN

SENSACIÓN

Algunos ejemplos de diversión derivada de los sentidos:

- Tacto: Recolectar objetos, mover piezas de juegos de mesa.
- Auditivo: Música o retroalimentación sonora que puede crear una respuesta en el jugador.
- Visual: Esplendor que puede crear una sensación de asombro o magnificencia, efectos visuales, como recompensas que se muestran en la pantalla o pantallas de victoria.



COMPAÑERISMO

Jugadores que trabajan juntos para completar un objetivo o para divertirse a través de una experiencia compartida.



DESAFÍO



Los jugadores toman decisiones significativas para superar desafíos y ganar maestría con el tiempo para superar obstáculos cada vez más difíciles.





FANTASÍA

Vivir una experiencia de juego como si fueras un personaje en ese mundo.





NARRATIVA

Los jugadores experimentan una historia a medida que se desarrolla, generalmente combinado con sensación y fantasía para aumentar la inmersión.



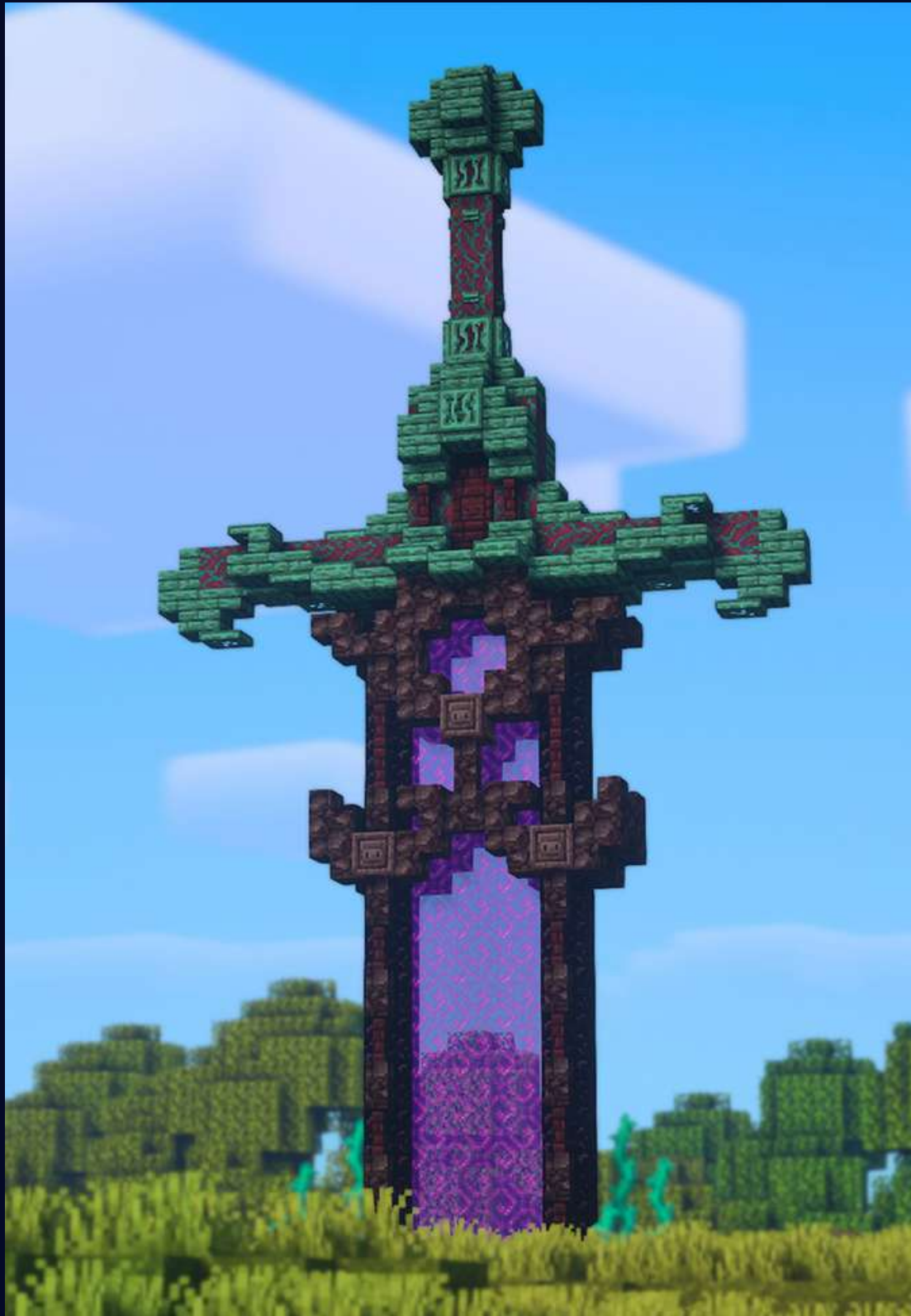
DESCUBRIMIENTO

Los jugadores exploran cosas ocultas, descubren nuevas contenido/ áreas/misiones y son recompensados por ello.



EXPRESIÓN

Los jugadores pueden tomar decisiones donde puedan mostrar su creatividad, para crear algo único o expresar su individualidad.

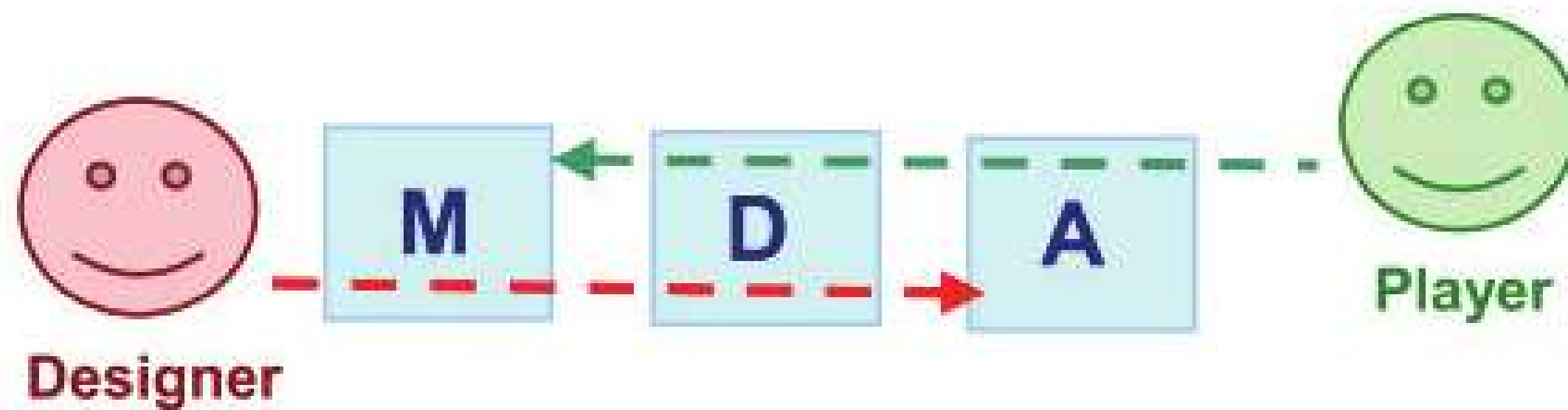


SUMISIÓN

Los jugadores pueden relajarse y completar tareas con mínimo esfuerzo o carga mental.

Este tipo de diversión suele combinarse con sensaciones para crear un nivel básico de diversión para el jugador que no requiere mucho esfuerzo para participar.





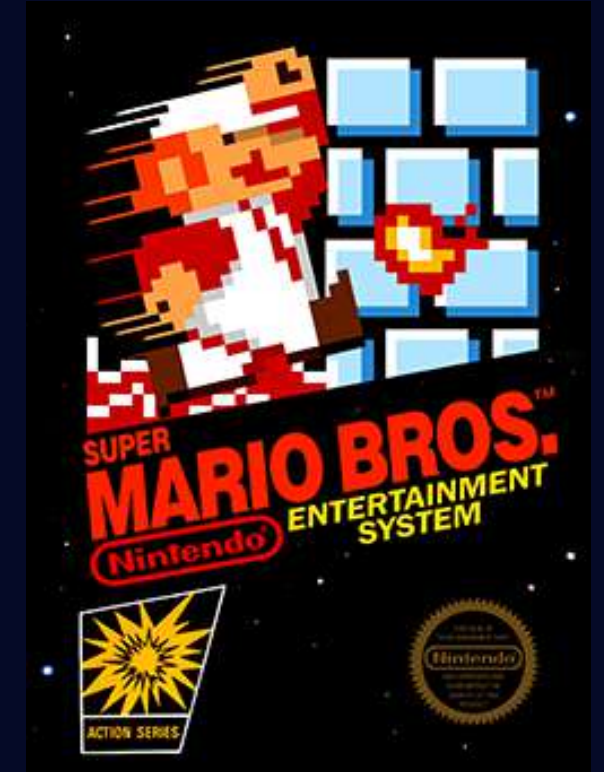
¿CÓMO USARLO?

- Determinen qué estética quieres que ofrezca tu juego
- Determinen cómo las dinámicas llevan a la experiencia estética elegida
- Tomen decisiones de diseño en sus mecánicas de acuerdo con lo que las dinámicas y, en última instancia, la estética necesitan

Desafío

El jugador tendrá que atravesar hábilmente una carrera de obstáculos antes de que se acabe el tiempo. Ser más rápido te da una mejor puntuación.

Hay enemigos moviéndose por todo el nivel, apareciendo usualmente en lugares molestos. Si el jugador los toca, pierde una vida.



Física

Tiempo

Saltar

Aplastar
enemigos

Correr