



Diseño de Videojuegos 2016/2017

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Examen Final de Septiembre

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



Duración: 2 horas

Fecha: 7 de septiembre de 2017

Importante: Responde a las preguntas de forma precisa, estructurando y redactando lo mejor posible tus respuestas. Trata siempre de demostrar con claridad tus conocimientos en la materia y tu habilidad para aplicarlos en la resolución de problemas concretos. No escribas las respuestas sobre este enunciado, sino en hojas de examen debidamente numeradas (1/*N*, 2/*N*, 3/*N*... siendo *N* el número de hojas que entregues) y marcadas con tu nombre, apellidos y firma.

1. Introducción a los videojuegos y su historia [1 de 6 ptos.]

Explica las diferentes etapas en que se puede dividir la Historia del Videojuego según el criterio estudiado en clase, y menciona un videojuego que consideres especialmente representativo de cada etapa, justificándolo brevemente.

2. El diseño y la jugabilidad en videojuegos [1 de 6 ptos.]

Para cada una de las siguientes características que puede tener un videojuego, identifica en cuál de las tres componentes de la jugabilidad tendrá mayor repercusión y explica por qué, según el modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA). Importante: Si una característica encaja con algún patrón de diseño de juego que conoces, indícalo también.

1. El tiempo que es necesario mantener pulsada la barra espaciadora para realizar un salto más potente de lo normal es de 1 segundo.
2. El combate cuerpo a cuerpo permite golpear, agarrar o esquivar. Esquivar sirve para evitar los golpes, el golpe a su vez evita ser agarrado por el oponente, y la acción de agarrar funciona aunque el oponente esté esquivando.
3. El juego cuenta con 2 DLCs previstos antes incluso de su lanzamiento.
4. La exploración del universo se realiza recorriendo enormes planetas poblados por fauna y vegetación en psicodélicos colores pastel.
5. Los héroes están divididos en cuatro clases: ataque, defensa, tanque y soporte.

3. Introducción al diseño de contenidos en videojuegos [1 de 6 ptos.]

Diseña un nuevo escenario para el clásico juego de recreativa *Pac-Man* (Namco, 1980). Este escenario tiene que ser especialmente difícil de jugar, lo que deberás justificar razonadamente. Además es imprescindible que dibujes una supuesta captura del juego lo más realista posible de un momento determinado en que se juega a ese escenario.

4. Las personas y criaturas en los videojuegos [1 de 6 ptos.]

Escribe una descripción breve para cada uno de los siguientes personajes del videojuego de rol japonés *Final Fantasy VII* (Square, 1997).

1. Cloud Strife
2. Tifa Lockhart
3. Aerith Gainsborough
4. Barret Wallace
5. Sephiroth

5. La experiencia de juego [1 de 6 ptos.]

Menciona cinco emociones que suelen considerarse “básicas” en Psicología. Para cada una de estas cinco emociones, identifica un tipo de evento o experiencia que es posible encontrar dentro del juego *Final Fantasy VII* (Square, 1997) que parezca estar diseñada expresamente para provocar dicha emoción al jugador.

6. Propuestas de producción de videojuegos [1 de 6 ptos.]

Invéntate una propuesta y escribe un breve discurso de venta (*pitch*) para convencer a un editor (*publisher*) de que produzca un videojuego de gestión de recursos sobre *atracos a bancos* en clave de humor para jugadores ocasionales de teléfonos y tabletas *Android*.