



## Diseño de Videojuegos 2017/2018

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Examen Final de Julio

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



**Duración: 2 horas**

**Fecha: 3 de julio de 2018**

**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 al diseño de videojuegos [1 de 6 pts.]

Según lo visto en clase sobre el estudio con fines académicos de los juegos, explica paso a paso cuál es el método que propone la Ludología para *analizar* un juego. ¿Deben utilizar exactamente el mismo método un investigador de los videojuegos que un periodista/revisor de videojuegos?

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

Dibuja un esquema donde aparezcan nombradas, relacionadas y explicadas brevemente las tres capas del modelo de jugabilidad *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA) propuesto en 2004 por Hunicke, LeBlanc y Zubek.

Menciona un ejemplo ilustrativo para los elementos de cada una de estas capas.

### 3. Desafíos mentales y decisiones en videojuegos [1 de 6 pts.]

Menciona cuatro consejos de los que da Jesse Schell en su libro para diseñar un buen puzle, y relacionalos con aspectos concretos del videojuego *Candy Crush Saga* (King, 2012) en su versión para teléfonos inteligentes Android.

### 4. Los objetos y las máquinas en los videojuegos [1 de 6 pts.]

Describe, con un par de frases, las características principales de cada una de las seis armas que figuran en la siguiente lista, pertenecientes al videojuego *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) para la plataforma PC Windows:

1. Palanca (Crowbar)
2. Revólver (Colt Python / .357 Magnum Revolver)
3. Ferópodo (Pheropod / "Bugbait")
4. Subfusil MP7 (Heckler & Koch MP7 / SMG1)
5. Lanzacohetes (Resistance Rocket Propelled Grenade / RPG)
6. Pistola de gravedad (Zero Point Energy Field Manipulator / Gravity Gun)

Escoge dos dimensiones significativas (ej. alcance y daño) e indica la posición correspondiente de estas seis armas en un plano definido por dos ejes perpendiculares correspondientes a sendas dimensiones. Apoyándote visualmente en este diagrama, explica brevemente si existe o no una adecuada “diferenciación ortogonal de unidades” para las armas del juego.

### 5. El jugador de videojuegos [1 de 6 ptos.]

Describe el tipo de jugadores que consideras un público objetivo ideal para la experiencia de juego que ofrece *Metroid: Samus Returns* (MercurySteam Entertainment / Nintendo, 2017) en su versión para la plataforma Nintendo 3DS.

Razona tu respuesta.

### 6. La interfaz y la usabilidad de los videojuegos [1 de 6 ptos.]

Observa la captura de pantalla del videojuego *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) para la plataforma PC Windows que aparece en la Figura 1.



**Figura 1.** Captura de pantalla del videojuego *Half-Life 2* obtenida de MobyGames.com

Explica los elementos principales de la interfaz del juego, haciendo referencia cuando corresponda a la citada captura, y discute cuales son sus ventajas e inconvenientes.