



Diseño de Videojuegos 2017/2018

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Examen Final de Febrero

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



Duración: 2 horas

Fecha: 29 de enero 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. Tipología y descripción de los videojuegos [1 de 6 ptos.]

Según lo visto en clase, ¿qué cuatro “grandes géneros” existen en el videojuego? Para cada uno de ellos, indica el título de una obra que consideres que encaja claramente dentro de dicho género, y añade también una quinta obra que consideres difícil de clasificar atendiendo a semejante división del medio. Explica, con un par de frases, el motivo por el que has escogido cada uno de estos cinco videojuegos.

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

Identifica los mecanismos de ataque existentes en la jugabilidad de *Metroid: Samus Returns* (MercurySteam Entertainment / Nintendo, 2017) para la plataforma Nintendo 3DS y haz una lista donde nombres y describas cada uno de ellos con unas pocas frases.

Si consideras que la implementación de alguno de estos mecanismos contribuye, aunque sea ligeramente, a desequilibrar el juego, explícalo y comenta cómo se podría mejorar el equilibrio.

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

Diseña un nivel alternativo al nivel “Área 1” del videojuego *Metroid: Samus Returns* (MercurySteam Entertainment / Nintendo, 2017) para la plataforma Nintendo 3DS, elaborando una descripción breve y un mapa general del nivel similar al que aparece en la Figura 1. Si hay elementos mecánicos, dinámicos o estéticos de la jugabilidad del nivel original que sea conveniente mantener intactos o con pocas modificaciones, explica por qué.

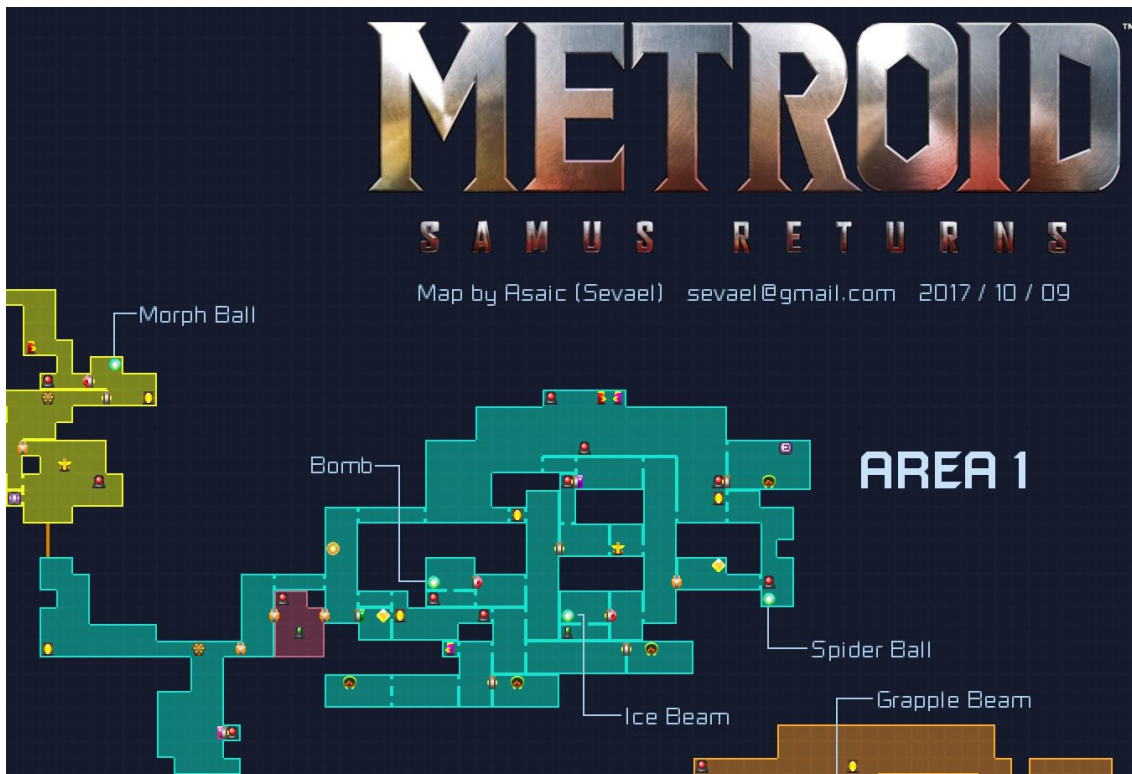


Figura 1. Mapa del área 1 de *Metroid: Samus Returns* por Asaic (Sevail)

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

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. La interacción en el diseño de videojuegos [1 de 6 ptos.]

Observa la captura de pantalla del videojuego *Candy Crush Saga* (King, 2012), en su versión para teléfonos inteligentes Android, que tenemos en la Figura 2.



Figura 2. Captura de pantalla del videojuego *Candy Crush Saga* obtenida de Google Play

Relaciona el gran éxito comercial de este juego con la forma en que la experiencia de juego ha sido diseñada para explotar las capacidades fundamentales del cerebro del jugador, haciendo siempre referencia a elementos gráficos concretos que podemos ver en la citada captura.

6. El negocio de los videojuegos [1 de 6 ptos.]

Explica en dos o tres párrafos cómo funciona la industria editorial tradicional (*publishing*) del videojuego, ilustrando este funcionamiento con un diagrama que explique gráficamente cómo es posible que de los 59,95€ que el consumidor paga en tienda física por la compra de un título AAA para videoconsola, los creadores del mismo no lleguen a recibir ni el 20% de ese dinero.