



Diseño de Videojuegos 2019/2020

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Examen Final

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial

Facultad de Informática

Universidad Complutense de Madrid



Duración: 2 horas

Fecha: 14 de enero de 2020

Importante: Lee el enunciado completo y si crees detectar alguna errata u otro problema, avisa en privado al profesor en los primeros minutos de examen. Contesta a todo lo que se pregunta en el orden que quieras, pero de forma clara y precisa, estructurando en apartados y redactando lo mejor posible tu respuesta. Trata siempre de demostrar tanto tus conocimientos en la materia como tu habilidad para aplicarlos en el abordaje de casos concretos. No utilices este enunciado para responder, entrega solamente hojas de examen debidamente numeradas (Ej. 1/3, 2/3 y 3/3) y marcadas con tu nombre, apellidos y firma.

1. Definición e historia del videojuego [1 de 10 pts.]

Indica de manera concisa cuáles son las *10 cualidades* que tienen en común todos los juegos, según la reflexión que Jesse Schell hace en su libro *The Art of Game Design: A Book of Lenses*.

2. Atributos y habilidades [2 de 10 pts.]

Expón en qué consiste la capa “mecánica” de un juego según el modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA) visto en clase. Explica también a qué nos referimos cuando hablamos de *anchura* y de *profundidad* de las mecánicas de un juego.

Para el caso del videojuego *Downwell* (Moppin/Devolver Digital, 2015), comenta cuál es la anchura y profundidad de sus mecánicas, poniendo ejemplos concretos de alguna de ellas.

3. Recompensas y castigos [2 de 10 pts.]

Expón en qué consiste la capa “dinámica” de un juego según el modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA) visto en clase. Explica también qué tipo de *recompensas* y *castigos* para el jugador puede introducir un diseñador si quiere fomentar que se establezcan unas determinadas dinámicas de juego.

Para el caso del videojuego *Slay the Spire* (Mega Crit Games, 2019), indica cuáles son las recompensas y los castigos más habituales que evitan que la toma de decisiones que realiza el jugador se vuelva excesivamente pausada y con demasiada componente estratégica.

4. Personas y otras criaturas [2 de 10 pts.]

Indica las *dimensiones* y algunos de los *rasgos* más importantes que deben tenerse en cuenta a la hora de diseñar las personas y criaturas de un videojuego, desde el punto de vista creativo.

Elabora un breve informe con dicha información *para cada uno* de los seres del universo de *Planescape: Torment* (Black Isle Studios/Interplay, 1999) que aparecen en la Figura 1, haciendo énfasis en sus similitudes y diferencias, así como en los roles que desempeñan en el juego.



Figura 1. El protagonista y uno de los personajes secundarios del videojuego *Planescape: Torment* (Black Isle Studios/Interplay, 1999)

5. Diseño emocional [2 de 10 ptos.]

Según Robin Hunicke, coautora del modelo MDA y una de las principales responsables del videojuego *Journey* (Thatgamecompany/Sony, 2012), este título busca provocar una emoción de *asombro* en el jugador, haciéndole sentir que sólo es parte de un sistema más complejo y más grande que él mismo.

Identifica y comenta las 4 *claves principales* que, según tu consideración, están detrás del diseño emocional de esta obra ante cuyo universo, efectivamente, muchos nos maravillamos.

6. Modelos de negocio y producción [1 de 10 ptos.]

Describe de forma esquemática el ciclo de vida de un videojuego, según el proceso editorial habitual en la industria *tradicional*, responsable de muchas superproducciones (“AAA” en caja).