



Diseño de Videojuegos 2018/2019

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: 15 de enero de 2019

Importante: Responde a las preguntas de forma precisa, estructurando y redactando lo mejor posible tu contestación. 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 (Ej. 1/3, 2/3 y 3/3) y marcadas también con tu nombre, apellidos y firma.

1. Tipología y descripción de los videojuegos [2 de 10 pts.]

Según la categorización basada en dos ejes principales vista en clase, ¿cuáles son los cuatro “grandes géneros” que existen en el videojuego? Para cada uno de estos “macrogéneros”, explica los aspectos de la experiencia de juego que lo definen, menciona algunos de los géneros más populares que incluye y pon algún ejemplo relevante de videojuego que pertenezca a él.

Para cada uno de los videojuegos de estudio visto en los talleres, señala a qué “macrogénero” pertenece y las características por las que consideras que es adecuado categorizarlo así.

2. El diseño y la jugabilidad en videojuegos [2 de 10 pts.]

Explica en qué consiste el modelo *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA) en Diseño de Videojuegos, poniendo algunos ejemplos de elementos representativos para cada una de las tres “capas de jugabilidad” de las que se habla en dicho modelo.

Para cada una de estas capas, describe brevemente los elementos que consideres más característicos del videojuego *Skullgirls* (*Autumn Games, 2012*).

3. Los mundos y los lugares en los videojuegos [2 de 10 pts.]

Describe brevemente los pasos que componen el proceso habitual de diseño de un nivel (lugar o escenario) de un videojuego.

Escoge el nivel de *Rayman Origins* (*Ubisoft, 2011*) que consideres más interesante y dibuja de forma esquemática un fragmento (tipo “captura de pantalla”) correspondiente a ese nivel. Numera sobre este dibujo al menos cinco elementos relevantes y coméntalos, indicando en qué paso del proceso anterior se incorporan al diseño cada uno de estos elementos.

4. Las personas y las criaturas en los videojuegos [2 de 10 pts.]

Describe con una sola frase el estilo de juego de cada una de las nueve clases de héroe que existen en el videojuego *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2014) y que aparecen representadas en la Figura 1.



Figura 1. Personajes representativos de las nueve clases de héroe existentes en el juego: Guerrero, Chamán, Pícaro, Paladín, Cazador, Druida, Brujo, Mago y Sacerdote.

Escoge dos dimensiones significativas para definir estos estilos de juego y dibuja la posición que correspondería a cada clase en un plano definido por dos ejes perpendiculares correspondientes a dichas dimensiones. En base a este dibujo, discute si existe o no una adecuada “diferenciación ortogonal de unidades” para las clases de héroe en el juego.

5. Lo afectivo en el diseño de videojuegos [2 de 10 pts.]

Dibuja y describe la “curva de interés” con la que juzgamos nuestras experiencias en el campo del entretenimiento, según Jesse Schell.

Discute si esta forma es aplicable o no al prólogo (o primer capítulo) del videojuego *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo, 1991), el fragmento de la historia comprendido desde que Link recibe la petición de ayuda “telepática” de la princesa Zelda hasta que, tras rescatarla del castillo, la lleva al Santuario junto al sacerdote, y comienza su búsqueda de la Espada Maestra para vencer al hechicero oscuro.