



Diseño de Videojuegos 2015/2016

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: 8 de febrero de 2016

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 entregas) y marcadas con tu nombre, apellidos y firma.

1. Tipología y descripción de los videojuegos [1 de 6 puntos]

Explica lo que significa, en el ámbito del Diseño de Videojuegos, que un juego pertenezca al género de la “Estrategia”. Cita dos de los subgéneros en que se divide este género y dos videojuegos que claramente pertenecen a este género.

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

Describe, según el modelo Mechanics-Dynamics-Aesthetics (MDA), lo que representa la “capa Mecánica” de la jugabilidad de un videojuego. Indica, para cada uno de los siguientes elementos del clásico juego de lucha *Street Fighter II: The World Warrior* (Capcom, 1991), si pertenecen o no a dicha capa, razonando tu respuesta:

1. Los 8 personajes jugables pertenecen a países y culturas muy variadas.
2. La recreativa original tenía 1 palanca de mando y 6 botones para cada jugador.
3. La primera conversión para una videoconsola doméstica fue en 1992 (Super Nintendo).
4. El ganador definitivo de un combate se decide al mejor de 3 rondas.
5. Se pueden combinar movimientos para realizar ataques especiales, como “Hadoken”.

3. El equilibrio en el diseño de videojuegos [1 de 6 puntos]

Indica si consideras “desequilibrado” el juego de manos descrito a continuación. En caso afirmativo, razona tu respuesta y detalla dos propuestas para equilibrar simultáneamente su ritmo y su dificultad.

Dos jugadores recitan al unísono “¡Piedra, Papel, Tijeras, Lagarto o Spock!” y muestran al mismo tiempo una de sus manos, con la que hacen un gesto que refiere a uno de esos 5 elementos. El ganador se decide según estas reglas de superioridad de un elemento sobre otro:

1. Las tijeras cortan el papel.
2. El papel cubre a la piedra.
3. La piedra aplasta al lagarto.
4. Las tijeras hieren a Spock.

5. *Las tijeras decapitan al lagarto.*
6. *El lagarto come el papel.*
7. *El papel refuta a Spock.*
8. *Spock vaporiza la piedra.*
9. *La piedra aplasta las tijeras.*

Si ambos jugadores muestran el mismo gesto, se vuelve a repetir el juego aunque sin poder utilizar ese mismo gesto en esa ocasión (por ejemplo, si los dos han mostrado “Piedra”, se repite la partida pudiendo mostrar lo que quieran menos “Piedra”).

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

Diseña un personaje secundario original que pudiera aparecer en un supuesto episodio adicional de la aventura gráfica de terror *The Walking Dead: The Game* (Telltale Games, 2012). Describe dos dimensiones corporales, dos intelectuales y dos espirituales que lo definan con claridad.

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

Indica 4 ejemplos de experiencia interactiva que nos divierta, en el ámbito del Diseño de Videojuegos, aprovechando cada una de estas capacidades fundamentales de nuestra mente:

- La capacidad de modelar.
- La capacidad de enfocar.
- La capacidad de empatizar.
- La capacidad de imaginar.

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

Calcula cuántas copias tiene que vender hoy día la desarrolladora española de un videojuego de PC para empezar a obtener beneficios, a partir de estos datos económicos relativos a su negocio:

- El desarrollo íntegro ha durado año y medio, y ha costado 350.000€.
- El título tiene un precio de venta al público (P.V.P.) de 60,5 € (I.V.A. incluido).
- Sólo se vende en tiendas físicas nacionales, que lo compran a la editorial (*publisher*) por 35€ la unidad (con rebajas y devoluciones ya contempladas en este precio).
- La editorial se gasta una media de 5€ en publicidad y 3€ en manufactura por cada copia, y se queda con un beneficio de 17€.