

Actividad 7. Estructura y perfil del jugador

Omar Imanol Rodríguez Rodríguez

Perfil del jugador

El jugador principal es alguien a quien le gustan los juegos de estrategia, la progresión y los mundos de fantasía con aventura. Es un jugador que busca algo más que el típico tycoon donde solo construyes, quiere meterle estrategia, evolucionar a sus criaturas y entrarles a las batallas.

- **Plataforma:** El juego está pensado para **PC** porque permite tener una visión más amplia del mapa y las áreas, lo que ayuda mucho a la estrategia, pero también se busca que sea para **móviles** para poder jugar en cualquier lado.
- **Tipo de sesiones:** Se centra en **sesiones largas**. Como el jugador tiene que derrotar monstruos, recolectar recursos y esperar a que sus criaturas evolucionen para defender el núcleo, necesita tiempo para ver el progreso de su fortaleza.
- **Nivel de experiencia:** Es para todos, desde **casuales hasta avanzados**. La idea es que no te aburra un tutorial lleno de texto, sino que aprendas jugando. Por ejemplo, si vas empezando y te sale un monstruo, el juego se pausa tantito para enseñarte los botones de ataque justo cuando los necesitas. Así, el jugador descubre las mecánicas mientras interactúa.

Estructura general y ritmo

El juego no se divide por niveles tradicionales de ir pasando pantallas. Se basa en **mapas abiertos** donde tú eliges dónde asentar tu base.

- **Ciclo de tiempo:** El ritmo lo marcan los días y las noches. En el día es más tranquilo y los monstruos son débiles, ideal para construir. En la noche la dificultad sube y es cuando tienes que defenderte de verdad.
- **Dificultad dinámica:** Entre más incubadoras tengas y más evolucionadas estén tus criaturas, más monstruos peligrosos vas a atraer. Esto obliga al jugador a decidir estratégicamente si prefiere evolucionar rápido y arriesgarse, o ir con más calma.

Loop principal

1. El ciclo que el jugador va a repetir todo el tiempo es:
2. **Explorar y combatir** (para sacar recursos)
3. **Incubar y evolucionar** (para fortalecer el equipo)
4. **Construir y reparar** (para proteger el núcleo)
5. **Sobrevivir a la noche.**

Justificación teórica de las decisiones

Para que el juego funcione bien, estoy aplicando ideas de autores como **Schell, Rogers y Dobrowolski**:

1. **El Canal de Flow (Schell):** Para que el jugador no se aburra ni se estrese demasiado, uso el sistema de las noches. Si el jugador siente que ya es muy fuerte, pondrá más incubadoras, lo que atraerá monstruos más rudos, manteniendo el reto siempre al nivel de su habilidad.
2. **Aprendizaje Activo (Rogers):** Scott Rogers dice que los tutoriales no deben sentirse como escuela. Por eso, el sistema de congelar la imagen para mostrar los controles solo cuando aparece el primer enemigo hace que el jugador aprenda por instinto y no por leer un manual.
3. **Tensión y Riesgo (Rogers):** La mecánica de que los enemigos destruyan partes de la base crea una presión real. Rogers menciona que el jugador debe sentir que algo importante está en riesgo; en este caso, el esfuerzo que pusiste en tus criaturas y tu base.
4. **Habilidades Cognitivas (Dobrowolski):** Al ser un juego que mezcla estrategia con combate activo, el jugador desarrolla algo llamado cambio de tarea. Dobrowolski explica que los juegos de estrategia ayudan a que el cerebro sea más rápido para pasar de una actividad a otra, como cuando pasas de reparar un muro a pelear contra un jefe en una de las noches.
5. **Curiosidad y Progreso (Schell):** Uso la evolución de las criaturas para alimentar la curiosidad del jugador. El querer saber qué forma nueva tendrá tu criatura es lo que te mantiene pegado al juego por sesiones largas.