# Clase 2. Gameplay ¿Cómo se consigue?

Ahora queremos hacer lo que hizo el químico. Estudiar por qué. Primero entretener algo pequeño y luego iremos a cosas más grandes (ahora solo videojuegos).

Jugabilidad

Alguien en los 80 dijo que los juegos divertían por la **jugabilidad**. Dice es lo que hacen q divierta. Tenemos la palabra y ahora se empezó a investigar sobre ella.

**Diferencia entre peli vs videojuego**

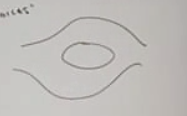
* Interactividad: el juego es **interactivo**. ¿Qué es interactivo? Hay **decisiones**. Por tanto la interactividad nos lleva a que haya decisiones.

Y sale también la satisfacción. Yo puedo decidir ir en taxi o no pero eso me la suda. Esas decisiones provocan **satisfacción** (dopamina).

Podemos decir que la jugabilidad es cuantificable (el GTA tiene mejor jugabilidad que otro juego). Se puede **cuantificar**. No tiene por qué ser un número, pero se puede medir.

Sid Meyer señor del Civilization. Este señor definió la jugabilidad como: “**a series of interesting choices**” – serie de elecciones interesantes.

Ejemplo: tom raider o rinch of persian. Es una cueva, tengo que decidir pero NO es interesante. NO todo sirve.

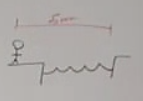


Hay un fenomeno que es un quick temerance (es una decisión de mierda). QTE

Y además es una “serie”, el entretenimiento debe durar en el tiempo.

Ejemplo: tenis: decisiones de colocación en el campo, de tiro (pa un lao u otro), decisiones de a donde tiro dependiendo de donde este el otro… Es un juego divertido.

Mario al saltar.



Es un juego de sincronización. Es como el guitar giro. Tengo que pulsar una tecla justo en el momento correcto. Es una decisión interesante. ¿Por qué? Pq tiene **riesgo**. Arriba en donde había 2 caminos NO había riesgo.

Si no hay percepción de riesgo no es nada divertido (skylanders).

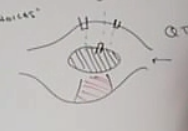
Si nos vamos al lado contrario es un Souls.

Hay otro aspecto que es GANABILIDAD. En cualquier juego debe haber una percepción de que puedo ganar. En el Souls la ganabilidad es super justa.

Ganabilidad: debe haber una esperanza de victoria



Ahora la jugabilidad ya la podemos añadir. Arriba dardos tóxicos que disparan y abajo lava. Hemos añadido riesgo



Y los juegos de coches es EXACTAMENTE igual. SINCRONIZACION (es una mecanica). Yo me espero a pulsar una tecla para girar a la izq.

**Definición de gameplay para DANI: capacidad de entretener que surgen de combinar reglas, sobre las que el jugador crea objetivos.**

Al marcar unos objetivos (saltar el abismo, matar al boss), si lo conseguimos hay un chute de dopamina. Y las reglas están por ahí si cojo una espada u otra.

Esto funciona entre unos parámetros. Si las reglas son demasiado simples caemos en la trivialidad.

Trivial | Fun Zone | Frustrante

-Riesgo ……………………………….+Riesgo

Crash bandicoot, de plataformas. Vas saltando, es como el Mario. Sony hizo User Testing: me traigo gamers a una oficina y los grabo. El crash con los parámetros de hoy en día esta en frustrante (es como un souls).

T3Q el umbral de la frustración cada uno lo tiene donde lo tiene. Pero sony dijo que la gente hace 3 intentos seguidos y lo dejo. Try-try-try and quit. Luego puede ser que la gente vuelva.

Esto es super personal. A lo mejor alguien le echa 30 intentos o 50. Tenemos que saber donde esta el mercado (a quien vamos).

El elden ring tamb es duro pero como tiene buena reputación al final si que ha vendido mas últimamente.

El GTA vende muchísimo. ¿Cuantas decisiones tengo? Muchísimas (ir en coche, andando, misiones, … ) Tiene muchiiisimas reglas y son muy buenos juegos.

Cuando un juego tiene buena gameplay se habla de **EMERGENCIA**. De emerger, emerge esa sensación de que hago lo que me da la gana y el juego responde bien. Le pego un tiro a abuela y hay otro que llama a la poli y la poli viene y tal, todo esto es emergente. Dices ostia que chulo.

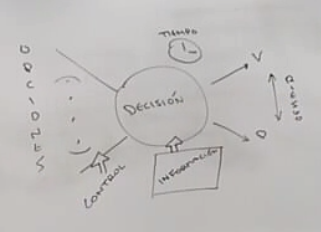
Emergencia: la combinatoria de reglas genera una sensación de libertad

Ahora vamos a verlo con un dibujo que es lo IMPORTANTE:

En el núcleo de nuestro “atomo” esta la decisión. Eso es lo divertido. Decidir es que tengo opciones. Para ello tiene que haber un buen control (para girar el coche o lo que sea). El tiempo va hacia la drcha. Esa decisión puede tener asociado un tiempo (tengo que tener una presión temporal). El Mario a lo mejor no tiene porq haber un tiempo pero si en otro que alomejor es una colina hacia abajo.

Luego tenemos un victoria y derrota y entre una y otra tenemos el riesgo. Debe haber un margen ahí que puede ser mayor o menor para no cagarla.

Y abajo tenemos la información . Para tomar la decisión ¿Qué info tengo? Ejemplo: En el Age of empires tengo información pero no demasiada. Tengo que tantear donde estan ellos. Una decisión de un juego es si el juego tiene o no un minimapa. Le estamos puteando adrede porq interesa eso, que no tenga esa información. Otra decisión barra de vida o 3 estados del player. En la barra de vida puedo cuantificar bien cuanta vida tengo.



Ahora vamos a ver que conseguimos cuando quitamos o añadimos cada uno de estos elementos. En la dieta investigamos y vemos que hace cada alimento. Entonces tenemos que ver por ejemplo el assassin creed para ver si se convierte en un juego u otro:

## Opciones

El ser humano necesita un tiempo mayor para decidir si tenemos más opciones.

**Saturation by choice**. Podemos ir al supermercadon a la sección de yogures. Y comparamos los yogures. O bien elegimos uno al azar o cogemos el de siempre. Hay demasiadas opciones. Nos da palo valorar toda esa complejidad.

Esto también explica que cuando tengo plataformas digitales y no sabemos que ver.

**ENTONCES CUIDAO CON SATURAR CON LAS OPCIONES.**

Si hay pocas decisiones tienes la sensación de que tu contribución no marque la diferencia y la decisión pierde gracia.

Hay un terreno muy amplio en medio.

**Si suben el numero de opciones, que NO sean simultaneas.**

Ejemplo: GTA. Tengo 3 megasistemas . Triple complejidad pero no es simultaneo, va por separado.

* Navegación: correr, saltar, escaleras,
* Shooter:
* Conducción:

En todo momento tengo un numero de decisiones razonable.

Skyrim es mas complejo que follow3 pero parece mas simple. Es un ejemplo buenisimo para esto. Flight simulator, elite no se que hacen lo contrario.

Beyond to Souls, Detroit become numer.. franceses. Era tipo una película en lineal y de vez en cuando pulsa X.

Quick event: sale un boton en la pantalla y tienes que pulsarlo en ese momento.

Es como comparar a Jesucristo con un gitano

Entonces con las opciones cuidao que cuando vamos pa arriba vamos perdiendo publico.

\*\*Reglas (son creo q las decisiones): **(de salto de ahora caigo. El tetris son 6 reglas)**

## CONTROL

Hay 3 tipos:

* Dopado:
* Normal:
* Malo:

Puedo darme cuenta porq tiene muchas opciones o por la presión temporal, entonces yo puedo dopar un poco el contral para ayudarte. O al revés.

Si doy un control PC ratón, es un control muy normal. Si meto un shooter con un gamepad, que no tengo un ratón para apuntar es mucho peor para el jugador. Entonces metemos Auto aim, corrector…

Por eso a veces no se puede jugador las dos a la vez. El autoAim q es? Si la bala va a menos mm de lo que está el enemigo hacen que la bala se curve un poco para ayudarte.

Control malo:

Y hacen lo mismo pero al revés, con el Mario, hay una inercia en el Mario, resbala un poco.

Otros juegos para el control malo, Shadow of the colosus. El caballo a veces desobedece.

## Si el control es la ostia (es muy bueno)

Los muy pros les gusta, pero a los demás les frusta porq no puedes culpar a nadie. Si el control es bueno y no lo hago bien es que soy muy malo. Frustración si skill baja

Ej: BioShock.

## Si el control es muy malo

No por gameplay, si no porq es malo, nos da la sensación de injusticia. Este juego no mola pq yo sé tomar la decisión correcta pero es el juego el que no me deja hacerlo bien. Sientes que el juego está roto

Lag de 60 ms ya está bien.

## Tiempo = tensión

Al tener presión temporal, se produce estrés (tensión).

* Ritmo lento: vas caminando a llegar a un pueblo 20 min y si te matan F. Fin del juego
* Battlefield: te comprimen el espacio para subir el ritmo
* Call Of Duty: es como el paintball, sube mas el ritmo (no es de guerra real). Pero podemos subir el ritmo aun.
* Quick / Unreal: corren mucho mas, saltan mucho.

El ritmo es como un estresador. ¿Quiero presión? ¿Cuántos segundos quiero que tengas para tomar una decisión?

Historia: novarama estaba haciendo invizimals. Motor de combate por turnos. Y te sale un menú para atacar. Y tu podíamos tener todo el tiempo q querias. Y los de sony les dijeron que era una mierda. Por turnos pero con timeOut. En tu turno tienes 10 segundos y si no tu personaje no hace nada.

Dicen que sigue siendo mierda pero mejor. Ahora lo bajamos a 3 segundos. Y ya está mejor.

Luego hicieron un turno-pasa. Los frames pares yo puedo atacar y los impares tu puedes atacar. Yo puedo jugar a 30 fps y el otro a 30fps. Parecía un motor a tiempo real . Y a partir del segundo ya era un motor en tiempo real.

Dado un ritmo natural puedo llevarlo a

* Ritmo rápido 🡪 acción 🡪 trepidancia 🡪 perdida de control (si lo llevo al extremo)
* Ritmo lento 🡪 soport (adormilamiento) 🡪 abandono

## Deberes: pensar en qué juego se convertiría alguno de los que juego cambiando los parametros

Miyamoto (diseñador del Mario y zelda): cuando pienso en el juego son bloques que se mueven. Luego ya pensaré en todo lo demás.

## Información

Ejemplo: llega a casa la factura de la luz. 400€. ¿por qué? Pq tienes poca info. Si me quitas la info da sensación de injusticia (es muy parecido a cuando quitas control)

### Poca info

Sensación de inseguridad o indefensión. Si es bueno o malo ya depende de lo que queramos.

Deberíais ver Aliens. Hay un contador de radiactividad. Y hay pulsos de sonido. Y lo que hicieron James Cameron metió un latido del corazón que cuando sube el latido del corazón te cagas de mieda. SI esta cerca el alien suben los latidos. Eso no es malo.

Pero si no es lo que quieres, cuidao que jodemos al jugador.

## Mucha info

Cuando hay mucha info hay un problema que es el procesado de esa información. Nos enlentece.

Cuando juegas al LOL tienes que mirar un Montooon de cosas. Está enlenteciendo tu capacidad de jugar.

Si acumulas mucha información y añades presión temporal los estamos jodiendo.

**Lo normal es poner la mínima información**. Sobre todo por la inmersión. Podemos mirar Fifa, GTA, cualquier juego que venden muuchiiiisimo. Y lo mejor es que sea rápida de procesar.

Diegético.

¿A que edad somos capaces de leer? 6 años

¿A que edad somos capaces de ver un icono? 🡪 mejor

Mejor un corazoncito antes que “LIFE” y mejor por traducir también.

Dead Space: es como un alien con nave espacial. Mucha inmersión.

## Riesgo

Aquí no es como la info que cuanto menos mejor (salvo la exepcion)

**Cuanto mayor es el riesgo, mayor es el tiempo para tomar la decisión**.

Permadez creo que es que si te matan vuelves a empezar desde el inicio.

Hay 50000 recetas para el riesgo. Vemos las típicas pero hay muchas:

* Victoria y Derrota ¿siempre hay derrota y victoria? NO

**Victoria y derrota**: Plataformas o tiros. Aquí sí que puedes ganar y perder

**Victoria sin derrota**: Aventuras graficas no tiene por qué. Monkey island no puedes morir. Estas atascado pero no puedes avanzar

**Derrota sin victoria**: el tetris, pacman, space invaders. En general los típicos de maquina de bar. Yo tengo que echar al tio de ahí, pero si es bueno sigue.

**Luego puede ser victoria parcial**. Candy Crush cuando se llega al nivel final siempre sacan nuevos.

**Sin victoria y sin derrota**: los sims. Acuarios virtuales. A la familia le puede ir peor o mejor.

MassEffect, lo contrario que los sims. Vas en una nave y bajas a un planeta con 2 astronautas que son NPCs y los gobiernas. Hay un momento a nivel de riesgo muy bueno. Hay un dialogo que de normal son intrascendente pero en la conversación se cabrean mucho y uno saca la pistola y le vuela la cabeza si decides decir una cosa u otra.

En otro momento los dos se separan. Y por radio te das cuenta que van a volar el planeta y por radio te dicen que uno está en el norte y el otro en el sur y tienes 2 minutos pa salir. Tienes que elegir y hay riesgo.

En química dicen si el átomo tiene mas electrones tal… Nosotros ahora tenemos una maquina con el dibujito y podemos meter el juego aquí. Esto es para estudiar UNA mecánica. Podemos meter el combate a espada de un juego NO TODO EL JUEGO DE UN JUEGO MUY GRANDE.

Igual que podemos entender un juego así, también podemos mejorar el juego con esto.

Aquí tenemos 5 parametros. Si tuviéramos 3 parametros podríamos pensar en ello con 3 dimensiones. En el universo 3D hay islas de ocio. Hay soluciones estables. En 5D vemos donde estan los juegos buenos con 5 parametros y luego tenemos que tener esto en cuenta.

CUIDAO CON INNOVAR. Debemos innovar pero para bien. Al final tenemos un 80% de una base solida que ya la ha hecho antes y luego se innova en un 20% en otra cosa.

Hay que decir ES COMO \_\_\_\_\_\_\_ pero con \_\_\_\_\_\_

WipeOut es como un juego de coches pero a 900km/h

UNA SOLA INNOVACION YA da la sensación de que es nuevo el juego. La innovación debe estar en pocas dosis.

Hay un invento SEGWAY. 2 ruedas que además requiere equilibrio, que va por la acera y que no se que.

DEBERES: podemos hacer un PDF de 10 lineas explicando DE UNA MECANICA por separado.

Caracterizarlo primero y enriquecemos luego. Para mi este juego me funciona porq tal. Creo que una posible mejora seria \_\_\_\_ . Con mas riesgo me gustaría mas, por ejemplo.

El diseño siempre tiene 2 componentes:

* Análisis: para diseñar tengo que entender lo que hay (caracterizamos el juego)
* Síntesis: ya me siento cómodo para proponer nuevas ideas.

Dani se compro 20 juegos de 2ª mano para trabajar jugando uno detrás de otro analizando juegos. Y llega un momento que puedes empezar con la síntesis. Hay que volvernos enfermos de juegos para ver por qué funcionan.

## Palabras importantes:

### JUSTICIA

Un requisito del juego es que sea justo. Lo opuesto es que el juego haga trampas.

Ejemplo: el Age Of Empires. Cuando el enemigo está en difícil pues el enemigo sabe ya donde estás y nada mas empezar la partida tienes al enemigo en tu base. Y tu el minimapa no ves nada.

### SIMETRIA / ASIMETRIA:

Simetría: hay dos bandos con las mismas armas.

Ejemplo: los simétricos es el Unreal, o el Fifa. Los dos tienen 11 jugadores aunque sea una IA.

Asimetrico: Berk? Souls: tu eres un dragón y yo soy un caballero normal, por ejemplo.

Un juego simétrico intrínsicamente es justo. Los juegos asimétricos requieren **balanceo**, para corregir la asimentria

Los juegos simétricos son mas fáciles de hacer, haces un personaje y te sirve para todos, no necesitas balancear.

Los asimétricos pueden ser que tu seas peor que ellos o al revés. Mario tiene mucha mas vida que sus enemigos. Pero requiere tamb balanceo.

### BALANCEO

Lo de antes

### Progresión

Antes se jugaba a las maquinas le podias echar 20 minutos. Eso ahora no es nada. Cuanto mas tiempo estén mejor. Pero llega un momento que “se ve el truco”.

El tetris puedes jugar 1h o así. Ya llega un momento que no da más de sí. O bien asumimos que el juego es corto. O hacemos algo para cambiar la forma.

**Progresión: cambio de las reglas del juego para mantenerte enganchado.**

Tenemos 3 tipos:

* **Por escenarios**: te refresco la gameplay a base de moverte por diferentes sitios. Ejemplo: uncharted, siempre es lo mismo.

Es la forma de progresión mas cara y la menos efectiva, pero es muy seguro. (Es cara porq el arte es caro, por eso tamb se hace al final. Es el 75% del coste). Es distinto a nivel visual pero ya está por eso no es muy efectivo. Pero se hace pq da resultados presivibles: sale bien seguro. Si dura poco, le meto 6 niveles más y au.

* **Progresión por sustitución**: abro un paréntesis en el juego y meto unas reglas distintas. Assassin Creed. Mi día a día camino, voy con la espada. Y aquí llego a fuera de la ciudad y voy a caballo. Ahora ya no puedo hacer parkour ni ir con la espada, cambio las reglas.

Otro ejemplo: GTA by city. Camino, pistola. Pero para dar oxigeno te meto minijuego de pilotas oxigeno. Y luego otro de una lancha. GTA5 meto una avioneta.

Esto es mejor, es más efectivo. Antes era mas de lo mismo pero con skin distinta. Aquí realmente estoy diseñando varios juegos.

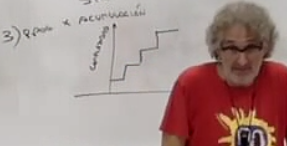
Todo lo que sabias hasta ahora, olvídalo. Ahora eres un puto pájaro.

**Esto es lo más efectivo pero es mas arriesgado**.

El riesgo es que como ese otro minijuego no sea bueno la has cagao.

YAKUZA o algo así es un juego de dragones. Shenmue. Hay muuuchas cosas YAKUZA dice que es MUUY bueno. Oxigeno a saco.

* **Progresión por acumulación**: esta es la respuesta a lo de antes que saturábamos con mucha información. Ahora juego y desbloqueo la tienda. Y luego tengo otra cosa nueva. Y se van abriendo. La complejidad va creciendo.



Pero cuando estamos arriba la parte de abajo está suuper asimilada. Solo nos preocupa lo que es nuevo, lo demás está ya aprendido.

**Lo bueno y lo malo:**

* **Lo bueno**: son los mas ricos de gameplay. Ej: zelda, skyring. Yo pago 60€ porq son muy amplios.
* **Lo malo**: son muy sensibles al abandono. Si yo tengo mi partida, nivel 200 y gestiono muuucho y me voy de vacaciones y vuelvo al cabo de un mes, la complejidad frontal es muy grande. Al principio nos la han metido poco a poco. Pero en la otra… de golpe. Y una posible solución es que después de mucho tiempo te metan un pequeño tutorial para recordarte. Pero eso no se ve nunca.

### Meta (o metajuego)

Es el hermano mayor de la progresión. La progresión es para engancharte durante 50 horas. El meta es durante muuucho tiempo.

Ejemplo: El LOL te meten ligas. A corto plazo es para ganar, a medio plazo para mejorar tus héroes y tal, y a largo plazo estas jugando para el meta, para las ligas.

Si quiero mantenerte fresco te cambio el meta. O sea aquel héroe q tenia algo le cambio el balanceo al juego.

Meta: lo que el player aspira a conseguir a largo plazo.

Otro ejemplo: pokemon GO: completar el …, subir a pokemons al máximo nivel, estar en la liga oro del lol, o mi clan tenga x puntos. Son sistemas de engagement/vinculación para largo plazo. Los logros es un meta tamb (aunq un poco sencillo , es meta “vago”).

Aquí ya podemos hablar de juegos como analistas. Y deberíamos de jugar juegos y analizar varios. Hay que caracterizarlos. Análisis

Y luego síntesis. En un futuro creo que para este juego seria bueno añadir esto..

Mañana clase de arte con arturo