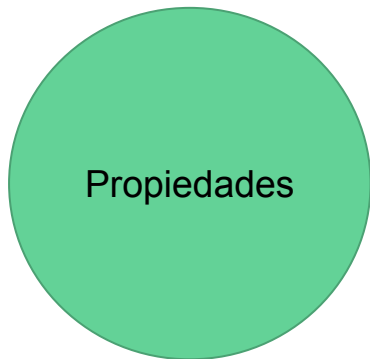


Juegos y Sistemas

Juegos Como Sistemas

- Los juegos son sistemas. Cada juego es un conjunto de elementos formales que al ser puestos en movimiento crean una experiencia dinámica que engancha al jugador
- Su objetivo es entretener al jugador
- Crean conflicto estructurado y proveen entretenimiento en el proceso de resolverlo.
- Pueden ser simples o complejos

Juegos Como Sistemas

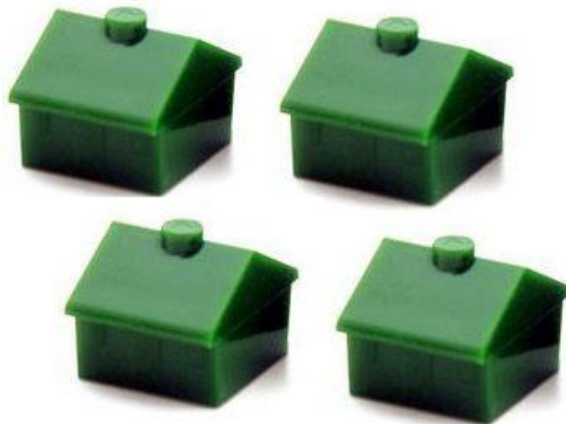


Objetos

- Piezas interrelacionadas.
- Los “ladrillos” del sistema.
- Pueden ser físicos o abstractos.
- En juegos son:

Objetos

- Piezas



Objetos

- Conceptos



Objetos

- Representaciones de jugadores

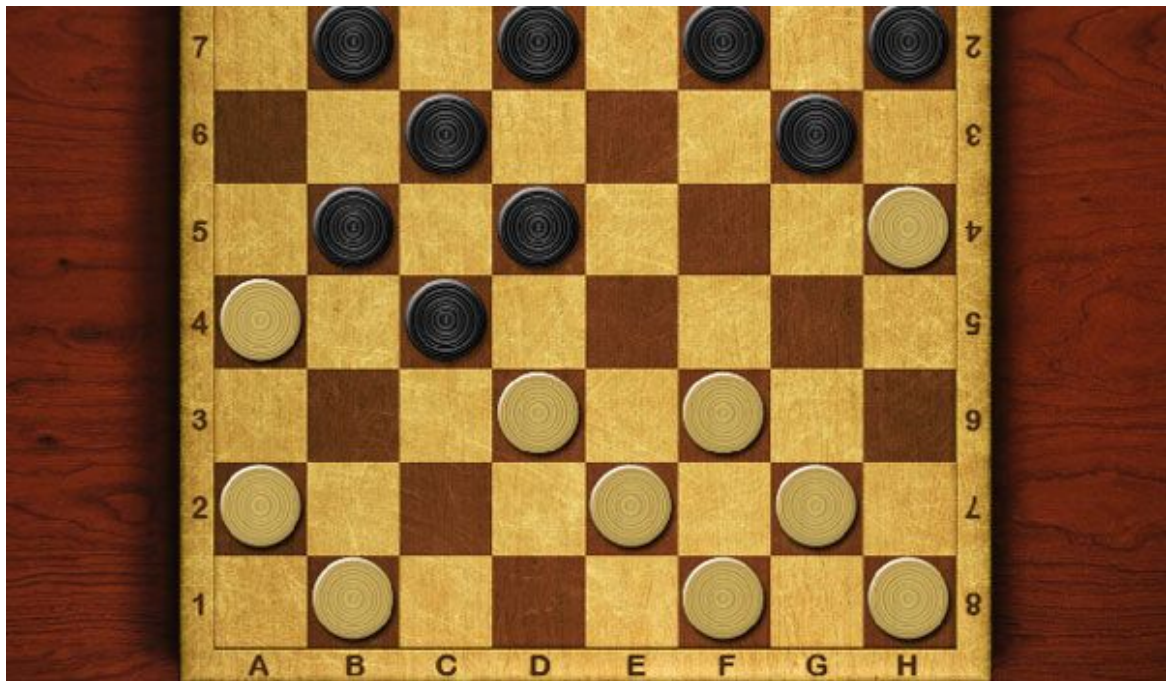


- Los objetos están definidos por sus propiedades.
- Son cualidades.
- Set de valores que define al objeto.

Human Factors (2014) 56:1095–1107

Propiedades

- Forman un núcleo matemático que determina las relaciones entre objetos de un sistema.
- A esto le llamamos “Balance”
- Determinan la complejidad del juego
- Los juegos más simples tienen pocas propiedades y estas no cambian.



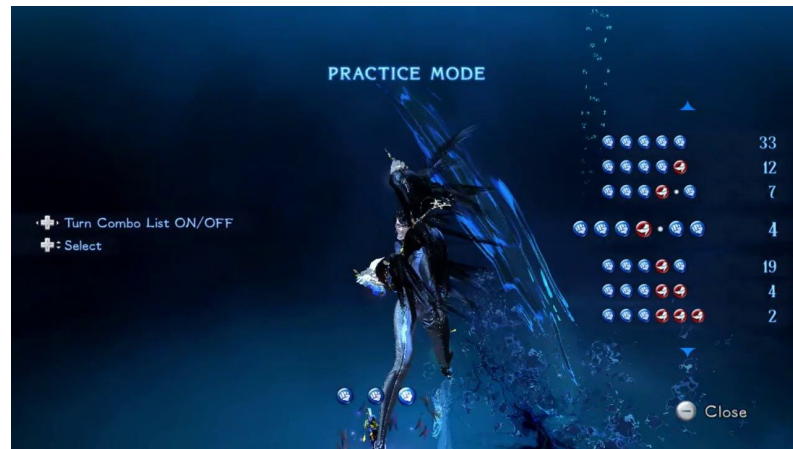
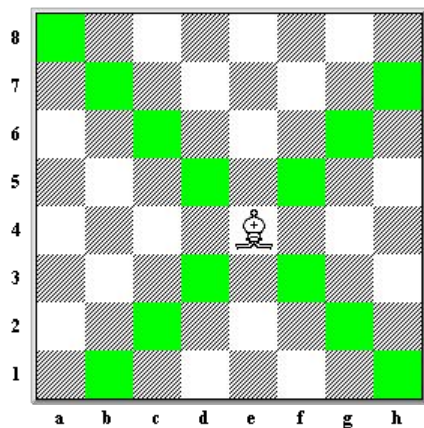
Propiedades

- Forman un núcleo matemático que determina las relaciones entre objetos de un sistema.
- A esto le llamamos “Balance”
- Determinan la complejidad del juego
- Los juegos más simples tienen pocas propiedades y estas no cambian.



Comportamientos

- Potenciales acciones dependiendo del estado del objeto.
- Mientras más comportamientos tenga un objeto, menos predecibles serán sus acciones en el sistema.



Relaciones

- Los sistemas tienen relaciones entre sus objetos.
- Si no las hay entonces estos no son parte de un sistema.
- Las relaciones proveen de restricciones y posibilidades.