



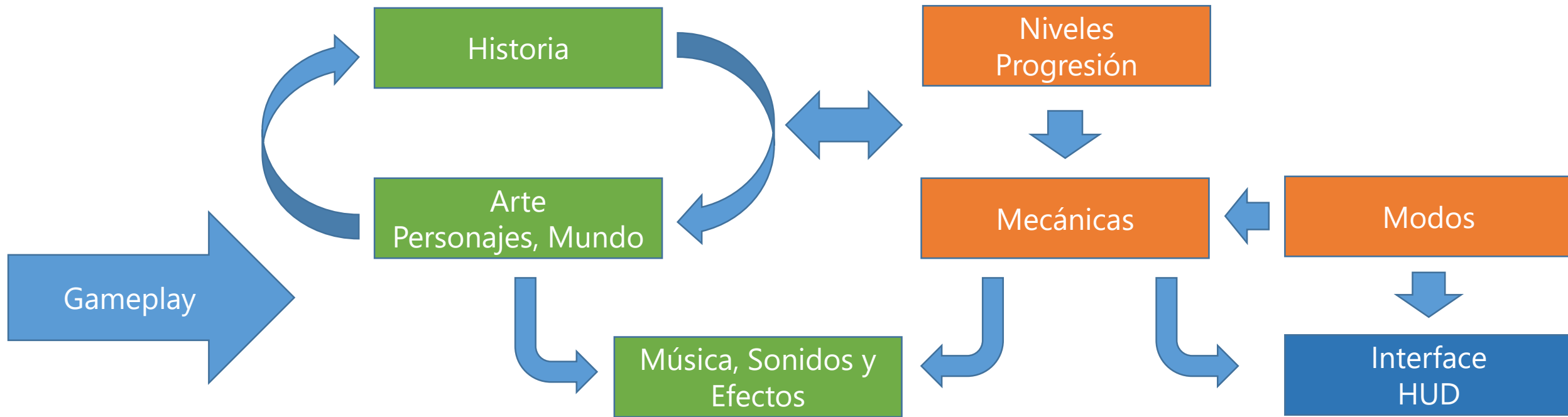
**Universidad
Andrés Bello®**
Conectar • Innovar • Liderar

Desarrollo de Videojuegos

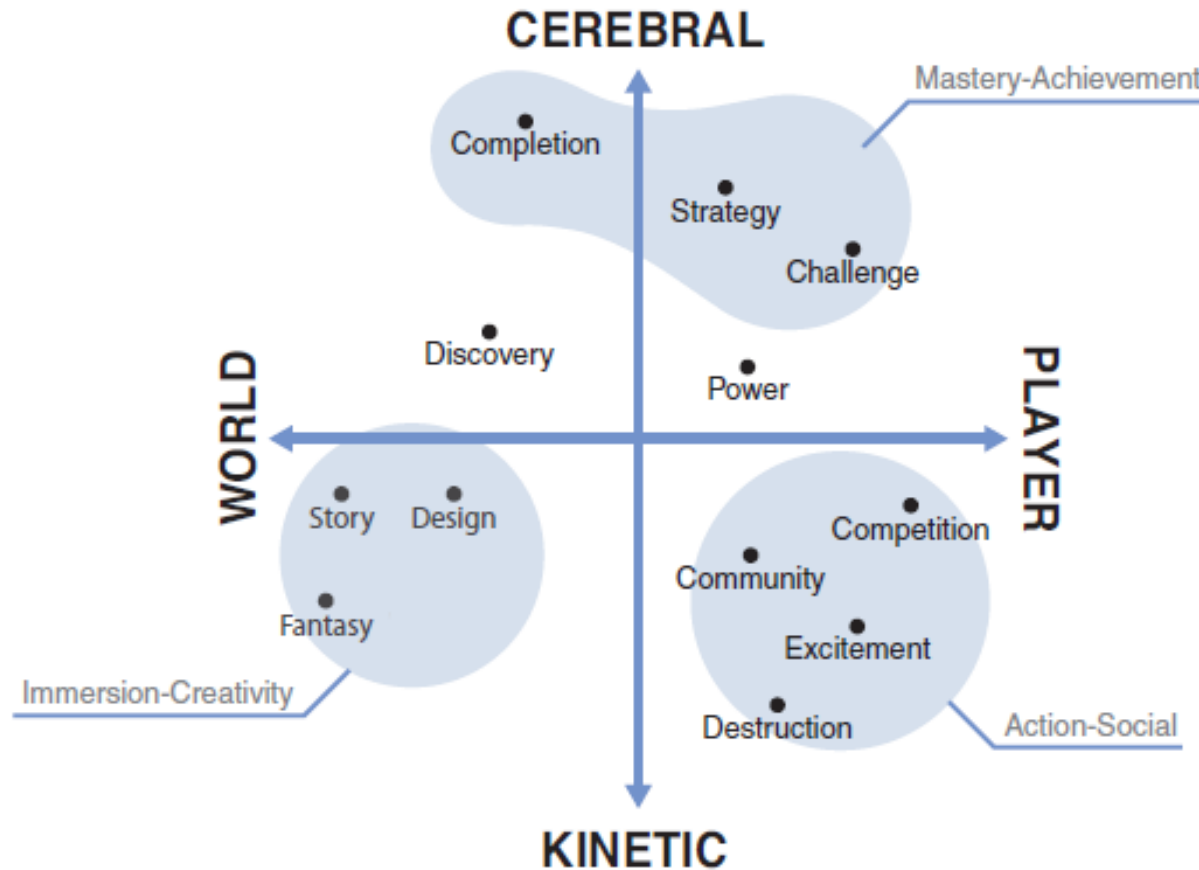
Primer Semestre 2020

Frameworks de Análisis de Juegos para el Diseño

Balancear un Juego es ajustar el Gameplay hasta producir la experiencia deseada

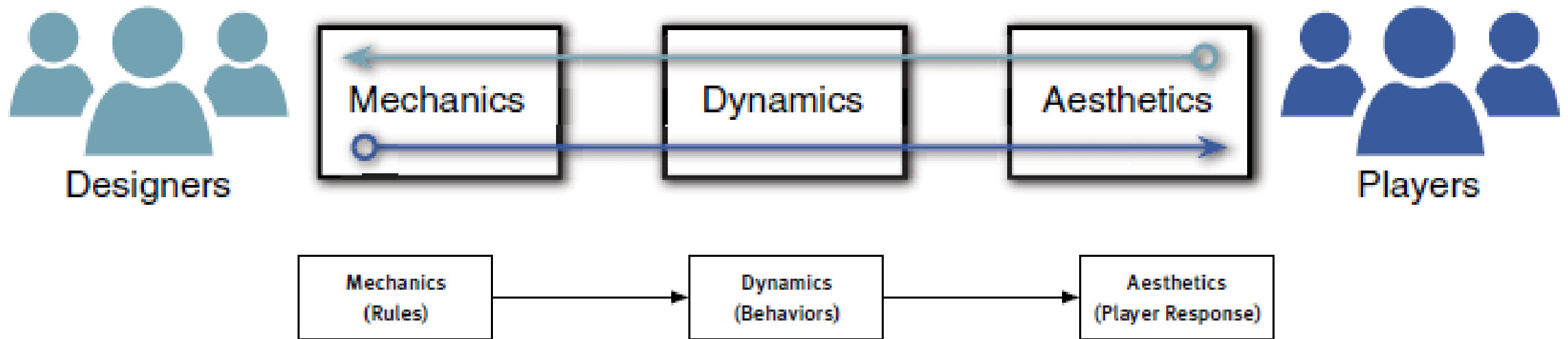


Diseñar un juego es diseñar una experiencia: Motivaciones, Actitudes y Aspiraciones de los jugadores



Sellers, M. (2017). Advanced game design: a systems approach. Addison-Wesley Professional.

MDA: Mechanics, Dynamics, Aesthetics



Bond, J. G. (2014). Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C. Addison-Wesley Professional.

Elementos formales, dramáticos y dinámicos

Patrón de Interacción del Jugador

Objetivos

Reglas

Acciones

Recursos

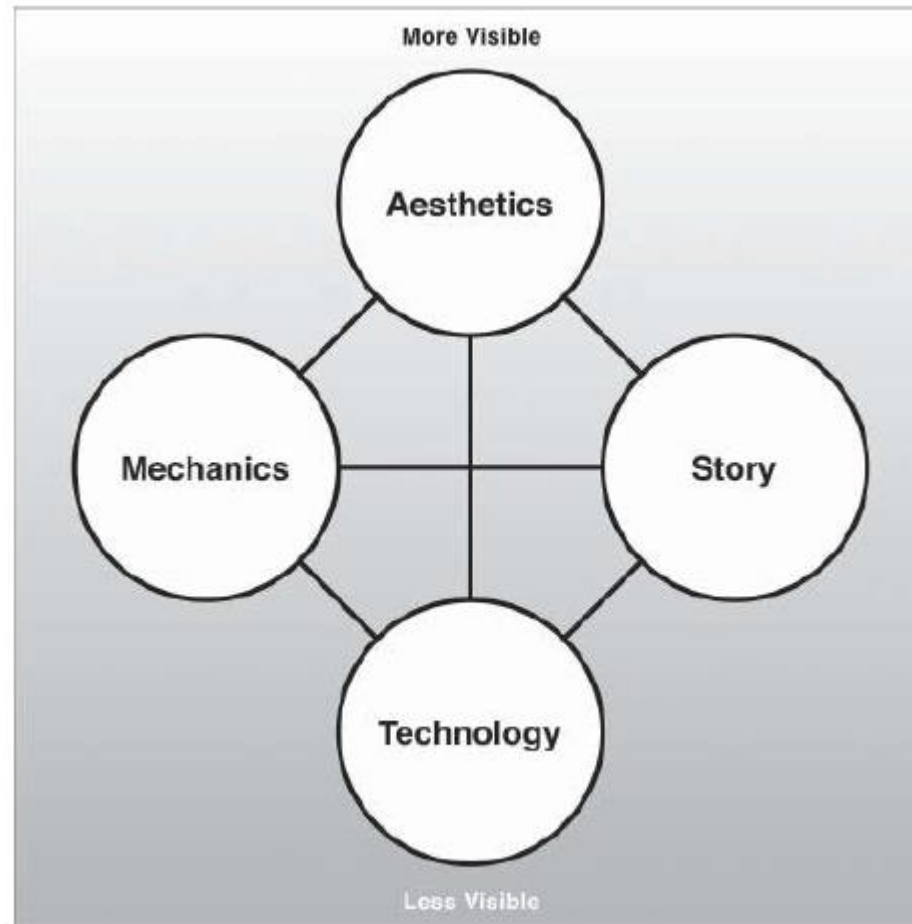
Fronteras

Resultado

Premisa
Personajes
Historia

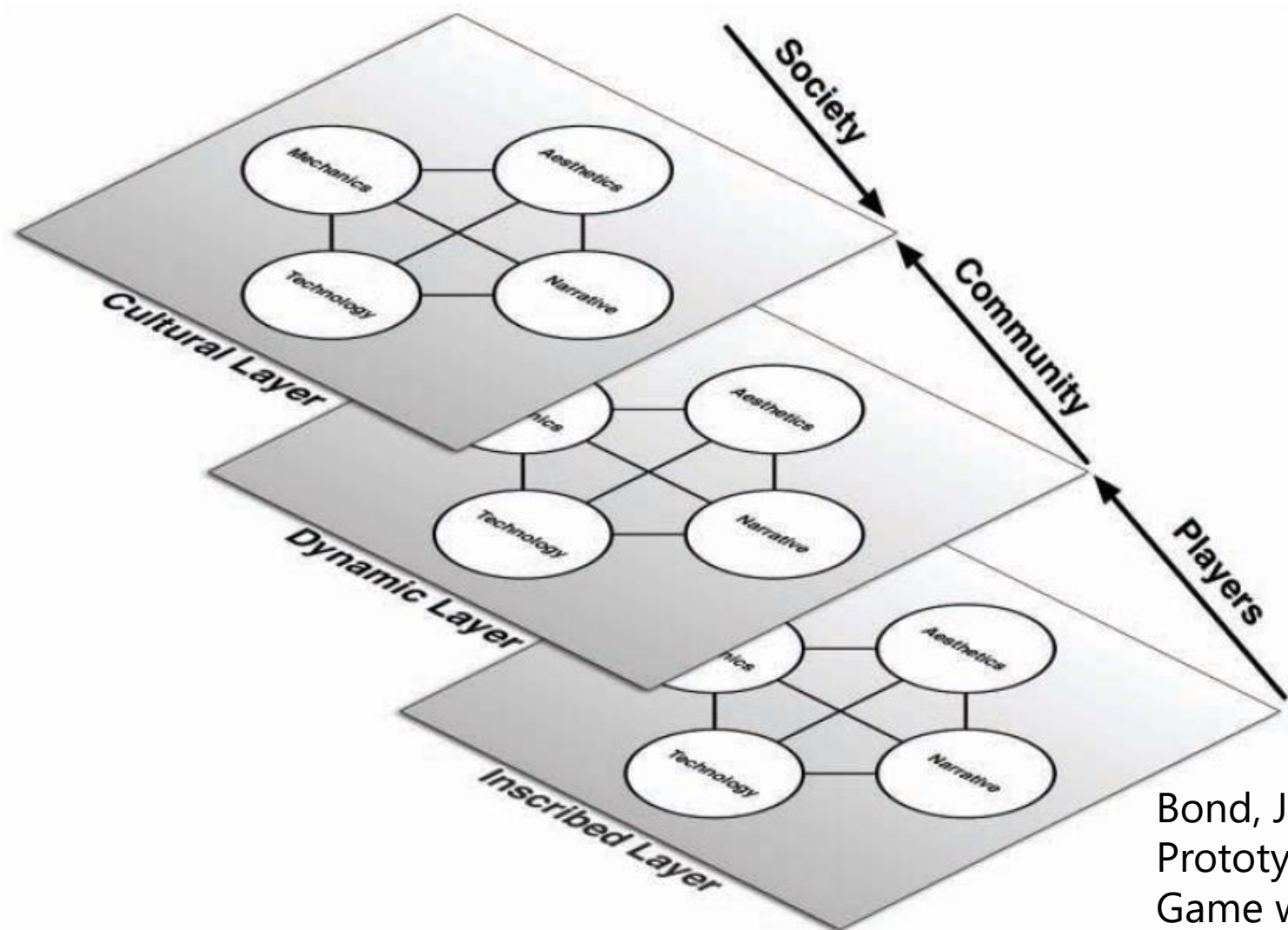
Experiencia emergente
Narrativa emergente
Comportamiento Dinámico

Tetrada Elemental



Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC press.

Tetrada multicapa



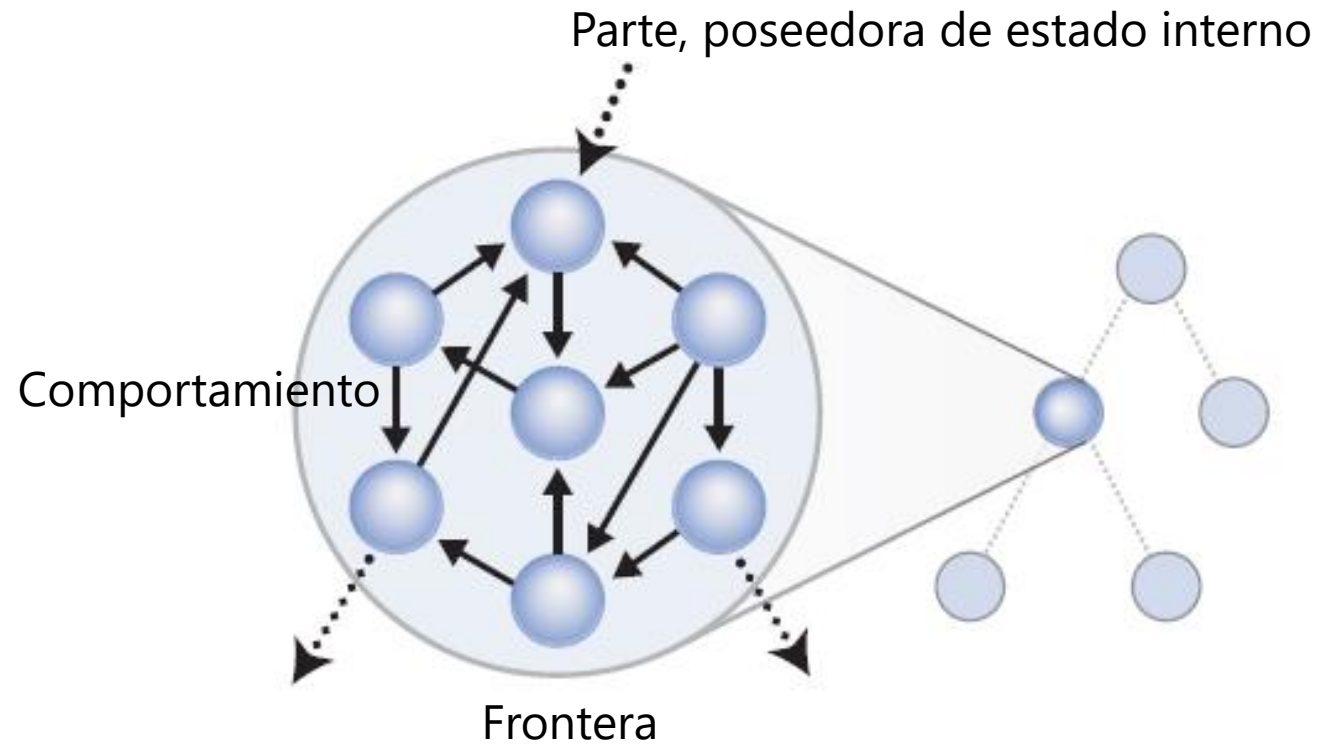
Mods, Cosplay, Fan fiction

Interacción del jugador

Objetivos, Objetos, Acciones,
Reglas, Espacio

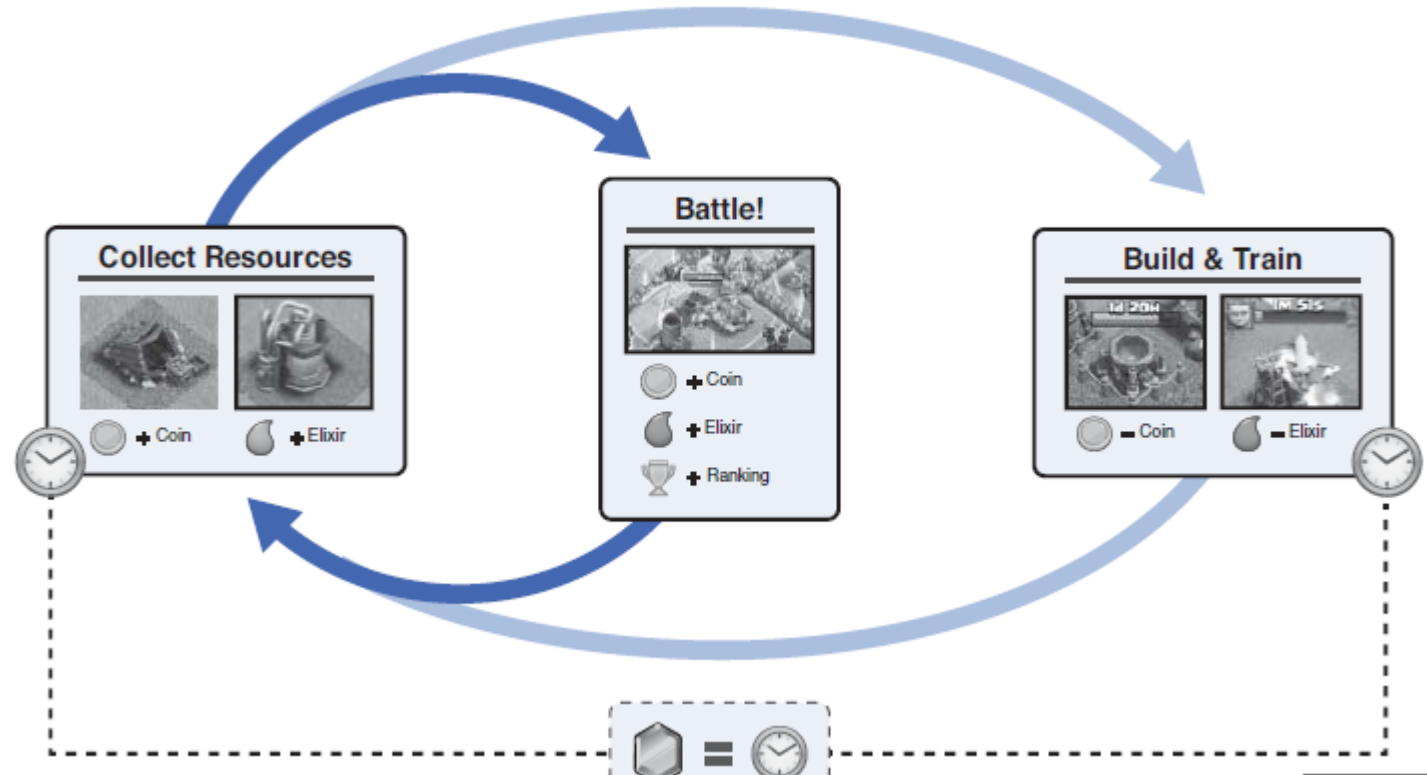
Bond, J. G. (2014). Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game with Unity and C. Addison-Wesley Professional.

El juego como sistema



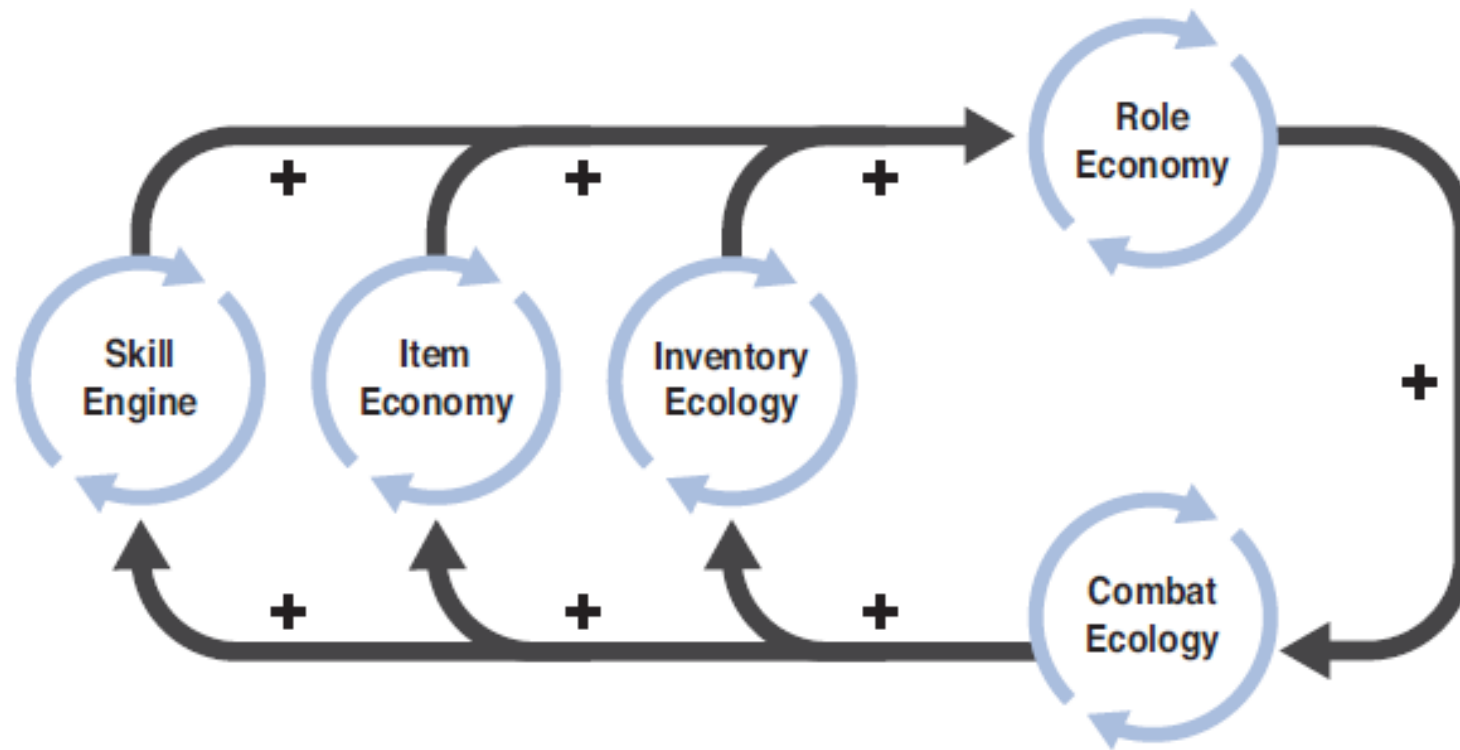
Sellers, M. (2017). Advanced game design: a systems approach. Addison-Wesley Professional.

El juego como conjunto de loops



Sellers, M. (2017). Advanced game design: a systems approach. Addison-Wesley Professional.

Loops en un juego RPG



Sellers, M. (2017). Advanced game design: a systems approach. Addison-Wesley Professional.



Análisis de Juego

Para un juego que te guste identifica:

1. Sus elementos formales y dramáticos
2. Sus principales Loops

Juegos, Elecciones y Decisiones

Contexto
Estado del
Juego

Comunicación

Acción

Consecuencias

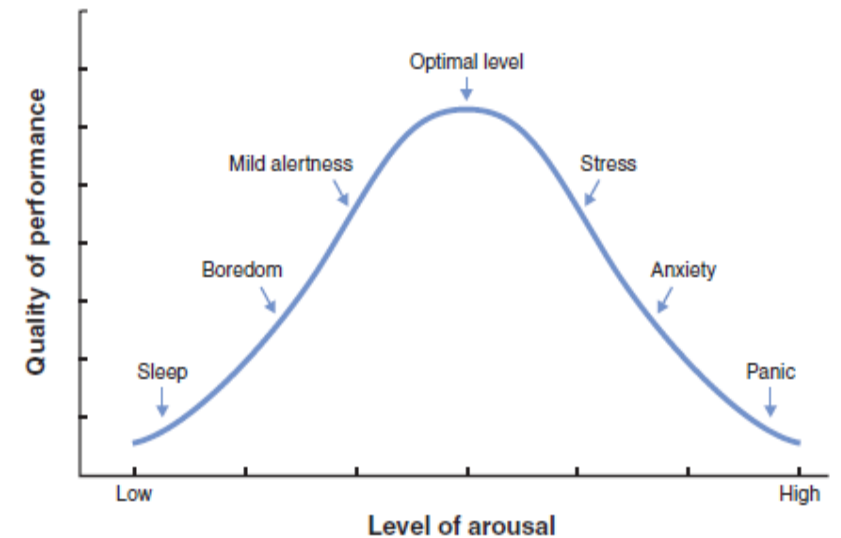
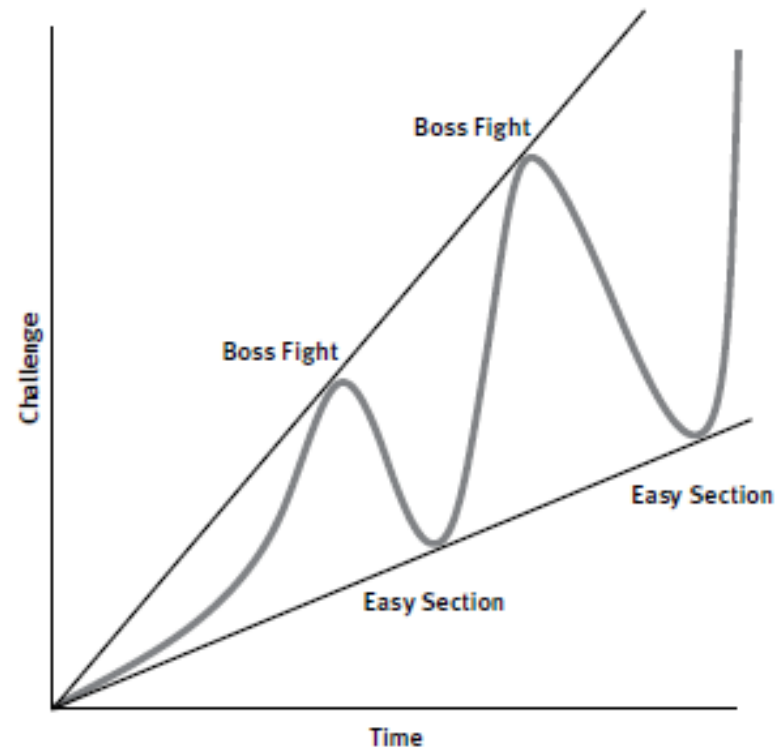
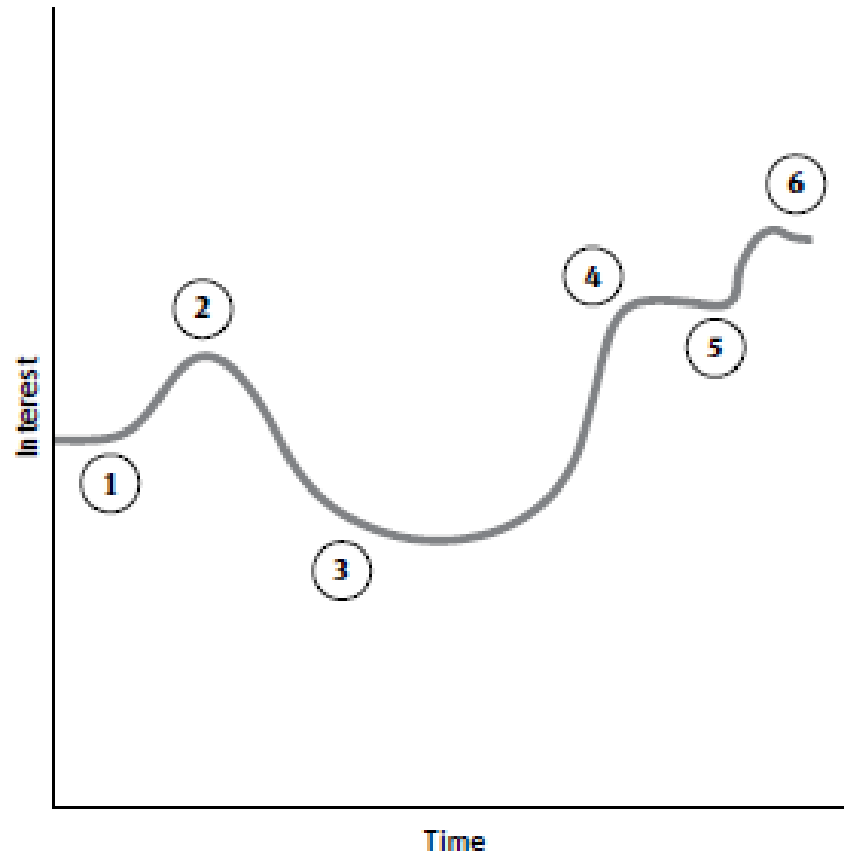
Feedback

Decisiones sin información previa
Decisiones obvias

Trade – off
Riesgo – Recompensa
Valor esperado



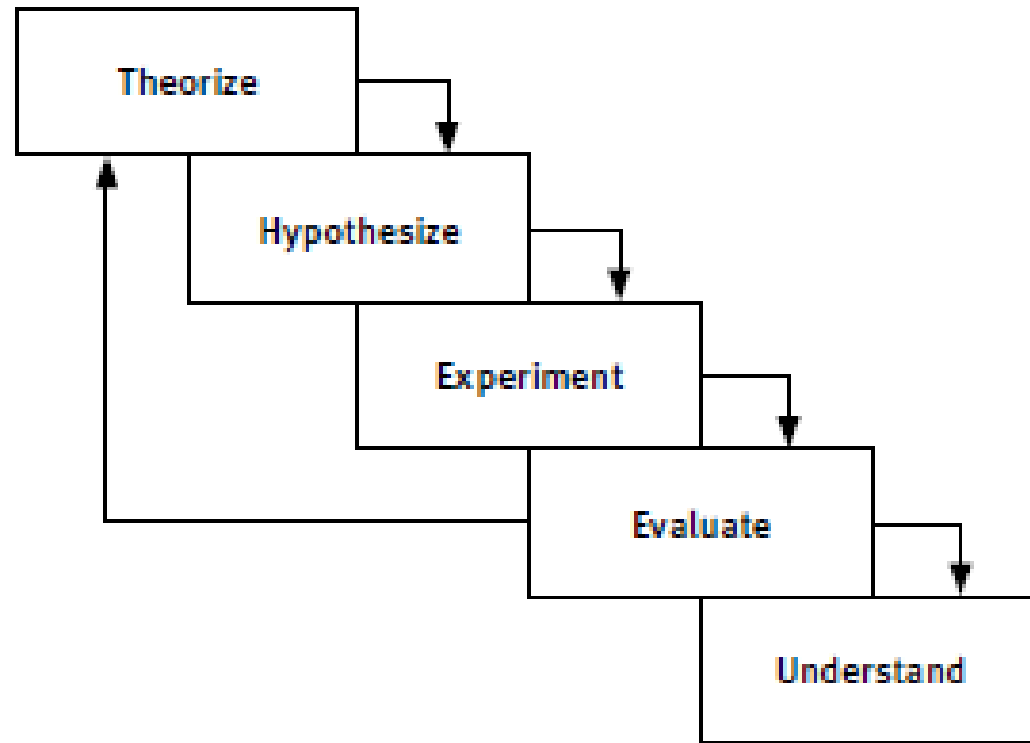
Curva de interés y Flow



Sellers, M. (2017). Advanced game design: a systems approach. Addison-Wesley Professional.

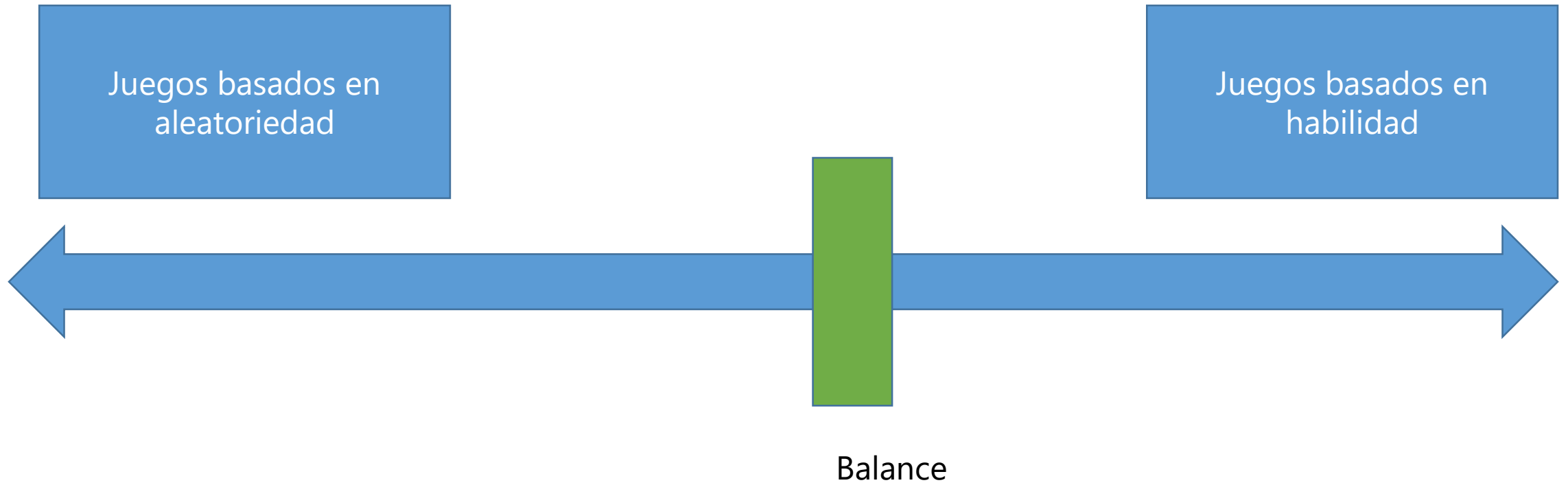
Curva de Aprendizaje

Comportamiento del jugador para entender el juego



Hiwiler, Z. (2015). Players making decisions: Game design essentials and the art of understanding your players. New Riders.

Aleatoriedad





Balance y Playtesting

Tipos de Balance

Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*.

Fairness

Head vs Hands

Punishment

Challenge vs
Success

Competition vs
Cooperation

Freedom vs
Controlled Experience

Meaningful
Choices

Short vs Long
Gameplay

Simple vs Complex
Gameplay

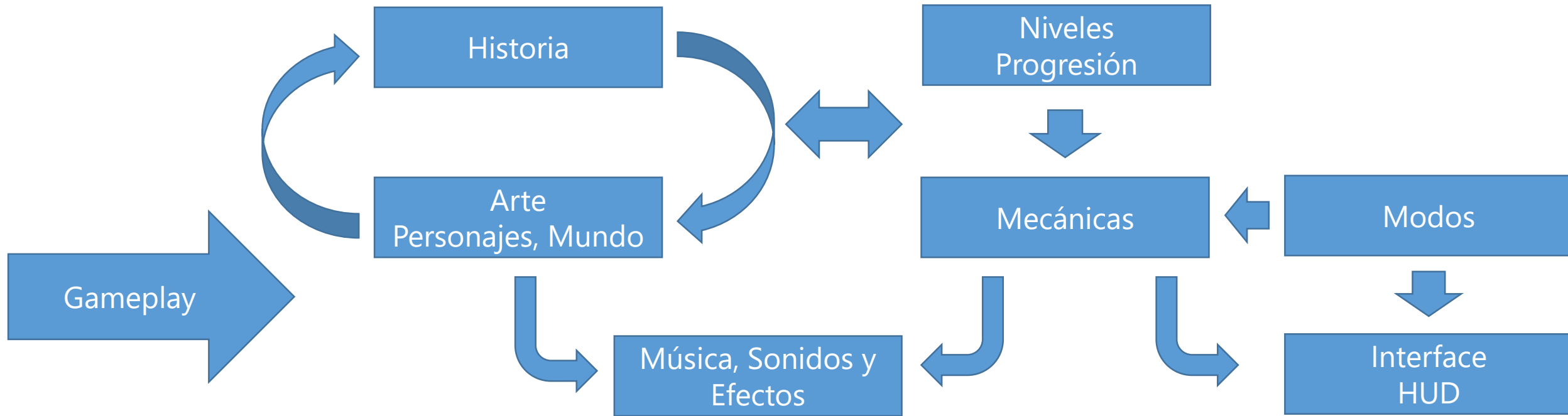
Skill vs Chance

Rewards

Detail vs Imagination
of the Player



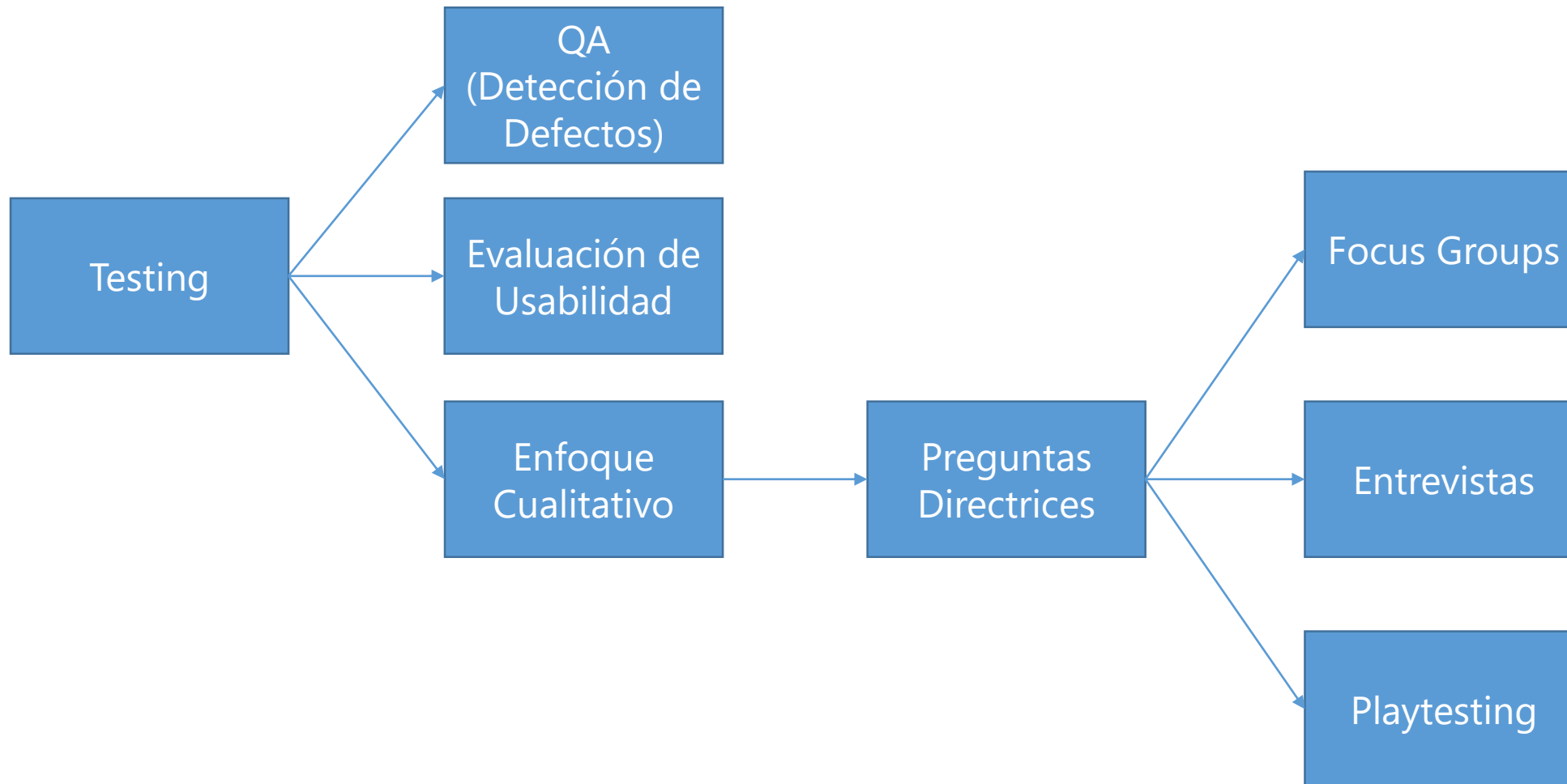
Recopilamos feedback del Gameplay para producir la experiencia deseada



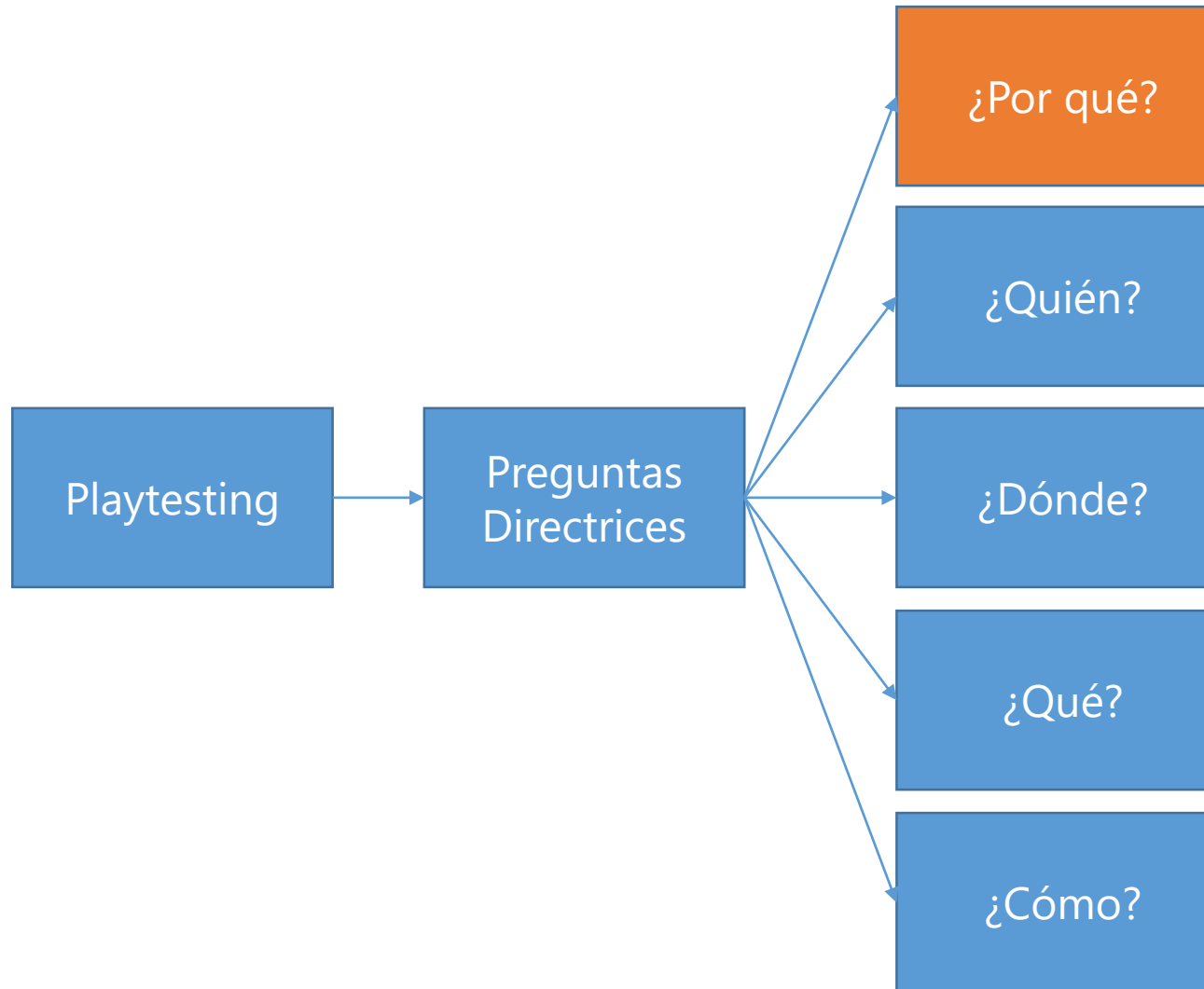
Necesitamos Feedback Efectivo



Testing



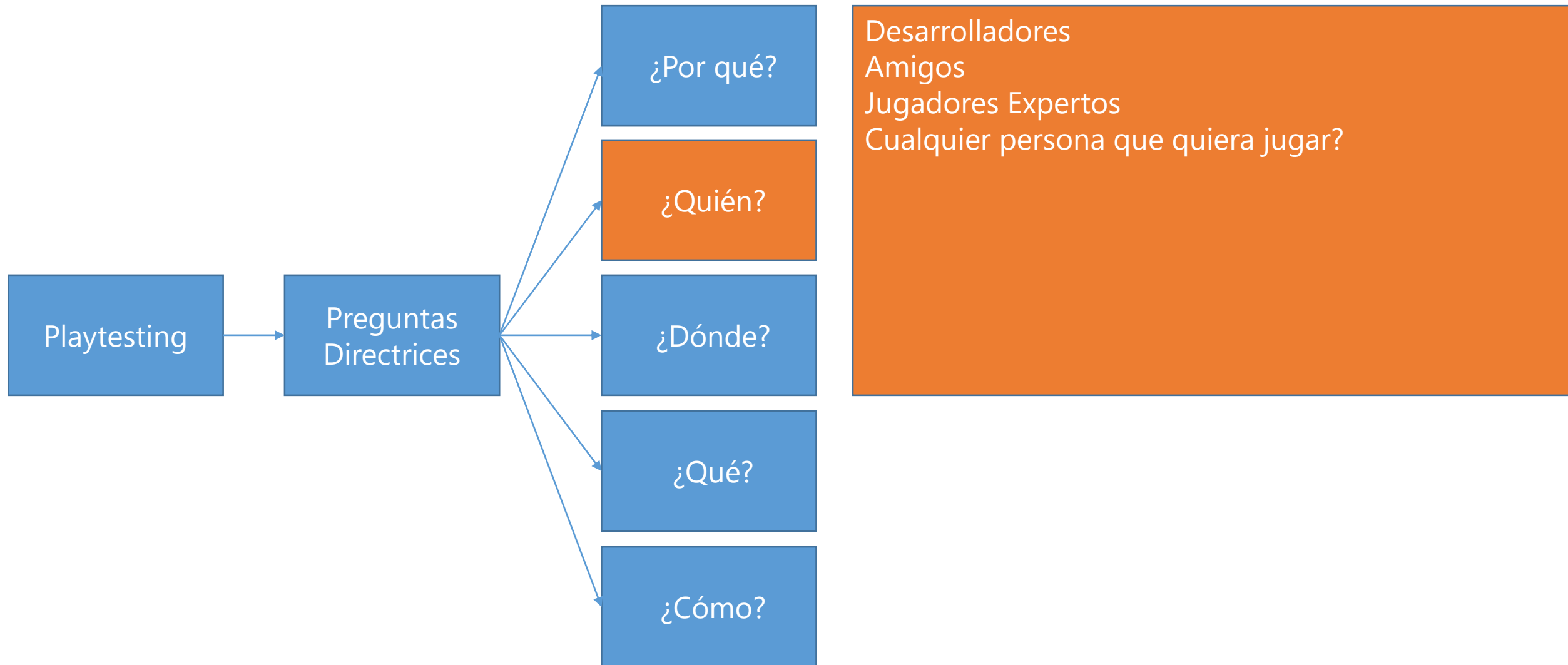
Playtesting



Estas son las preguntas directrices, el propósito de realizar el Playtesting. Ej.

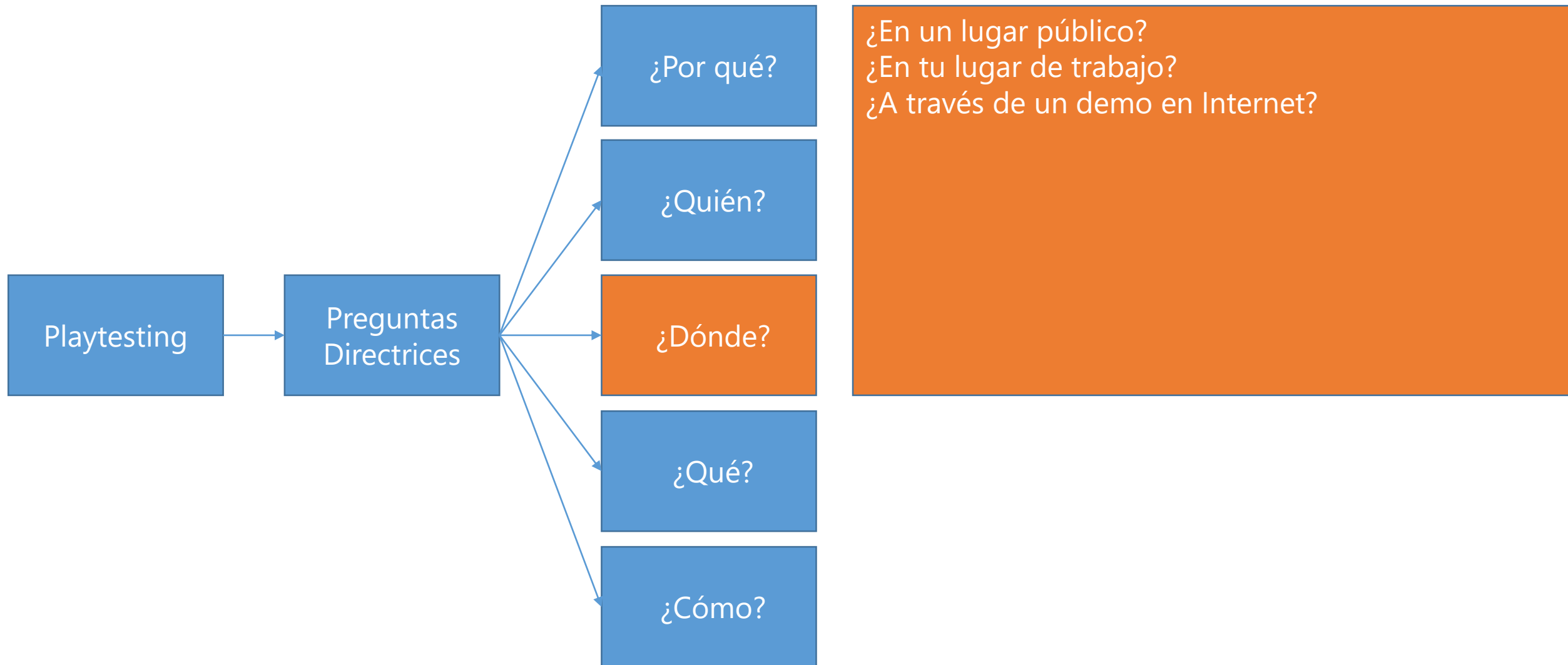
¿Se entiende el juego?
¿Los jugadores se frustran/confunden/aburren?
¿Los jugadores abandonan el juego?
¿Cómo se percibe la dificultad del juego?

Playtesting

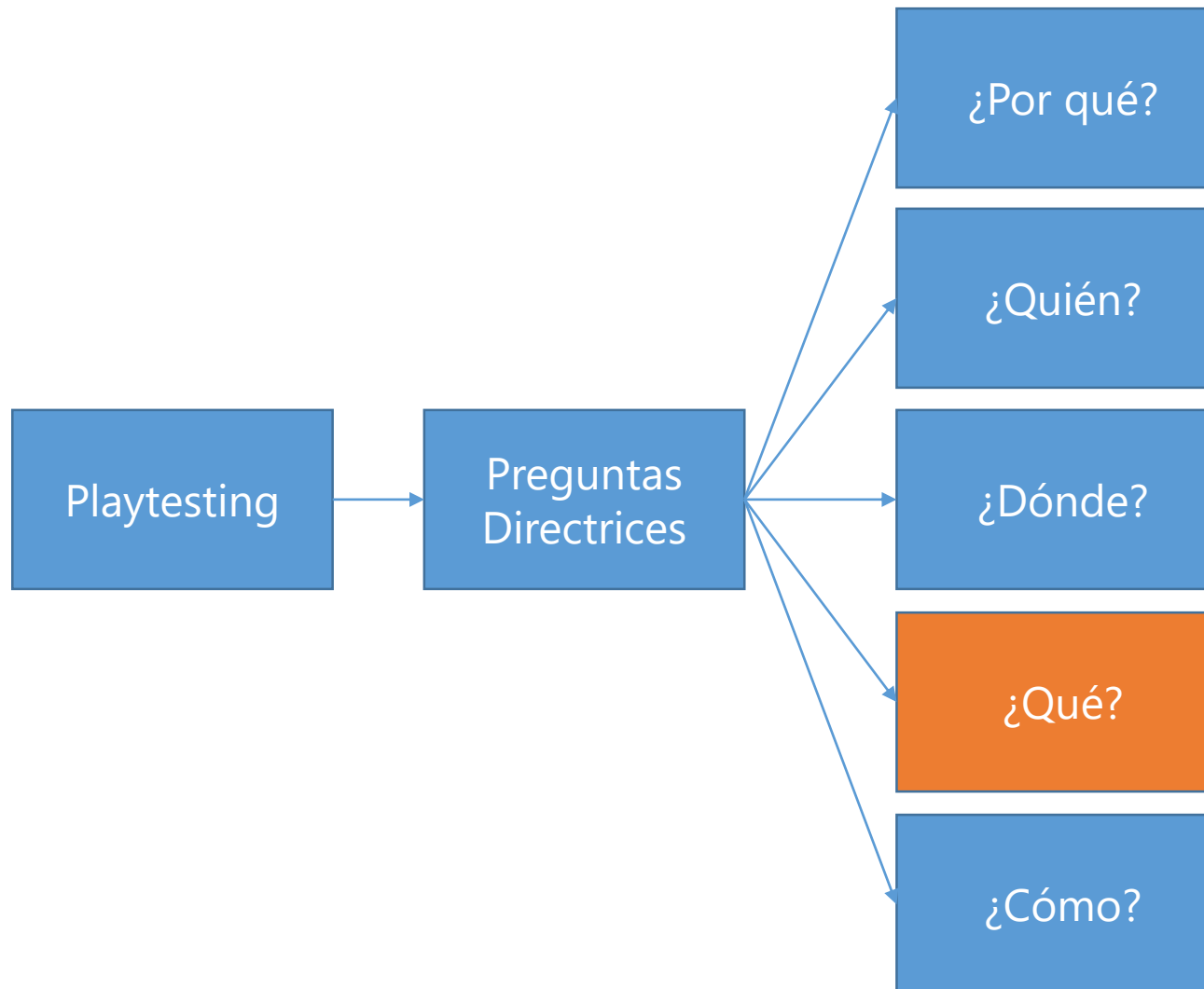


Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*.

Playtesting



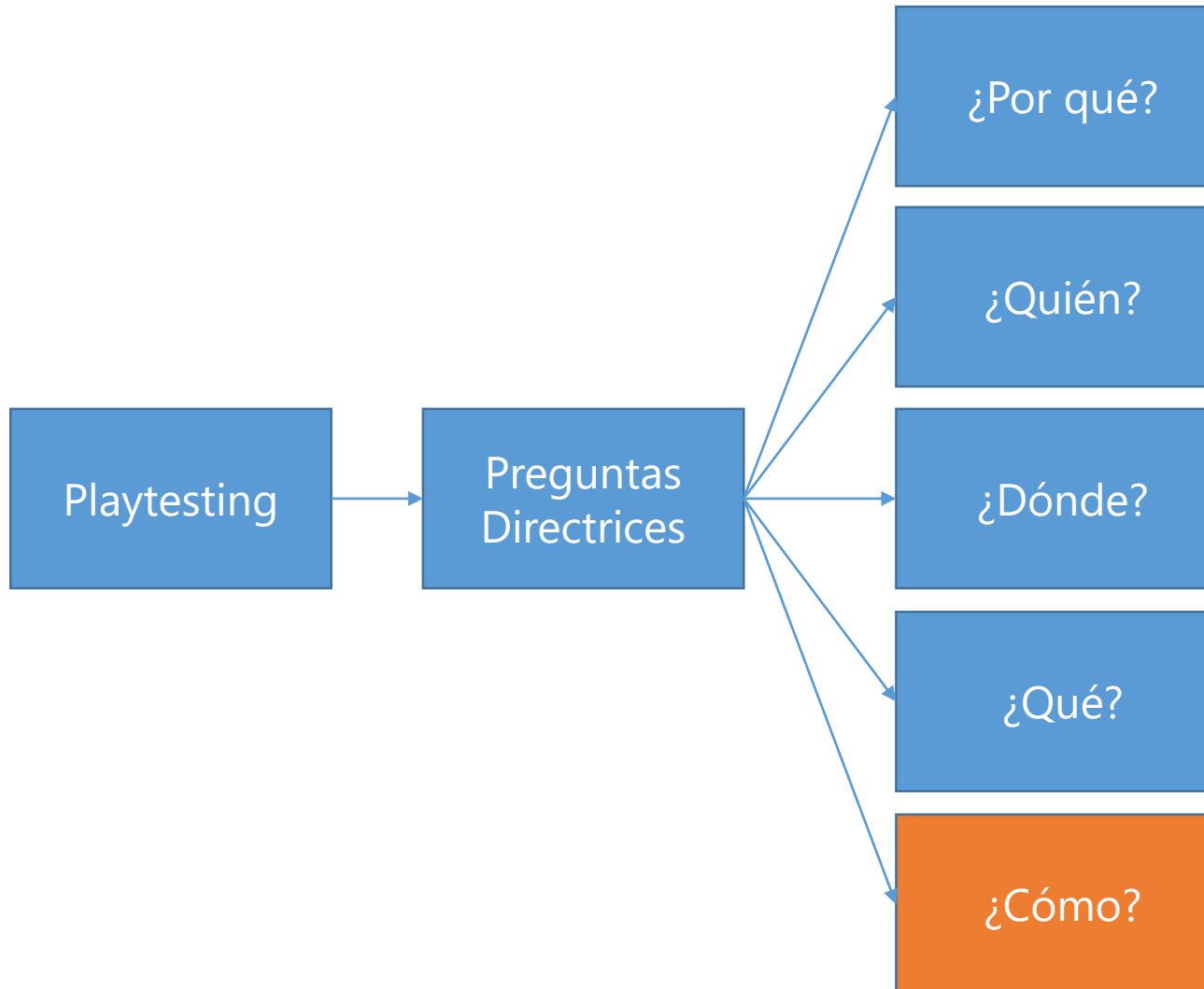
Playtesting



Las preguntas definidas en el Por qué

Observar, tomar nota de lo que las personas hacen/dicen: ojalá grabar las sesiones de juego y las expresiones de las personas mientras juegan.

Playtesting



Preparar una introducción al juego y las instrucciones

Preparar una encuesta breve (5) con preguntas en escala Likert de 5 puntos (1: Muy Malo, 3: Neutro, 5: Muy Bueno), registrar sexo y edad del jugador.



Opciones

Identifica en un juego que te guste, las opciones que tienes en un momento dado y su beneficio. Explica como eso influye en el interés por el juego.

Preguntas



¡Muchas Gracias!

Taller de C++

