



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Diseño de videojuegos I

Unidad 1

Level 3, la experiencia de juego

Docente
Francisco Cascallares

CONTENIDOS

1. El Tao (camino) del juego	2
2. Un diseñador de juegos no diseña juegos.....	3
3. El jugador no es el juego	6
4. Ejemplo cercano de la experiencia de juego.....	7
5. ¿Cómo uso la experiencia para hacer un juego?	8
6. El artefacto <i>juego</i> y la experiencia de juego.....	10
7. Fin de nivel	12
Bibliografía	13

1. El Tao (camino) del juego

Hasta aquí hemos realizado una trayectoria en reversa, desde lo general hasta lo particular, con la intención de *desarmar* pieza a pieza el sistema de juego, para comprender mejor sus elementos y su funcionamiento más esencial.

En el level 1, empezamos con los elementos que componen un sistema más o menos completo de juego. En el level 2, continuamos desensamblando este sistema hasta llegar –hasta ahora– a su elemento central: la mecánica base o núcleo.

En el level 3 continuaremos deconstruyendo la idea de juego progresivamente, utilizando esta *ingeniería inversa* (*reverse engineering*) para llegar a un concepto aún más fundamental de los que hemos visto hasta ahora.

Pero detengámonos en este lugar y cambiemos brevemente de ambiente. Pongámonos por un momento el gorro de filósofos. Después de todo, hay mucho de filosofía y humanidades en la disciplina del diseño de juegos.

Viajemos unos miles de años al pasado, a la China del siglo IV a.C., cuando el filósofo chino Lao-Tsé, contemporáneo de Confucio, componía el libro *Tao Te King*.

Esta obra (al menos en nuestra traducción al español de la versión en inglés que realizó Ursula K. Le Guin, la genial escritora de ciencia ficción) empieza con una frase perfectamente misteriosa:

El camino que puedes recorrer no es el auténtico camino.
El nombre que puedes nombrar no es el auténtico nombre.

Es difícil saber lo que Lao-Tsé quiso decir exactamente con esto, ya que el objetivo de la frase es inducir la perplejidad, que es el primer paso hacia la verdadera reflexión filosófica.

La frase es perfecta como disparador reflexivo, por lo misteriosa que resulta y por lo *bella*, en el sentido clásico. Pero más allá de la pura belleza de este misterio, la frase es una herramienta intelectual que podemos aplicar a ciertos problemas para *destrabarlos* y verlos desde otras perspectivas.

Si bien no somos, ni por asomo, expertos en sinología (estudios sobre China), el texto parece invitarnos a reflexionar sobre lo que *creemos* que son las cosas –lo que *aparentemente* son para nosotros– y lo que *verdaderamente* son.

Ahí reside, justamente, su profundo misterio. Lao-Tsé parece sugerir que los caminos que recorremos a diario y los nombres que pronunciamos habitualmente (incluso *nuestro* nombre) son la única manera –bastante indirecta, por cierto– de acceder a lo que en verdad son, a una esencia que en realidad es muy distinta a lo que creíamos saber sobre ellas. Nos posiciona, en definitiva, frente al viejo dilema entre apariencia y realidad. ¿Recuerdan esta distinción, que vimos al principio del level 2 con la imagen de los engranajes?

Ahora sí, volvamos de lleno al siglo XXI y al tema que nos convoca: los juegos. Y juguemos un poco con la frase del *Tao Te King*...

¿Les parece que esta frase se refiere únicamente a nombres y caminos? ¿Por qué no a conceptos, como el amor o el arte, o a personas concretas, a la comida?

¿Por qué no a los juegos? Por ejemplo:

El juego al que puedes jugar no es el auténtico juego.

¿Tiene algún sentido decir algo así o se trata de un sinsentido?

Por supuesto, es una pregunta con trampa... un juego. Si no tuviera sentido, no estaríamos hablando sobre esto. Buscar, exponer y asimilar ese sentido es el punto clave del level 3.

2. Un diseñador de juegos no diseña juegos

Para seguir desentrañando esta cuestión, y quedándonos ya en el siglo XXI, pasaremos ahora al capítulo 2 de uno de los mejores manuales sobre diseño de videojuegos de los últimos años: *The Art of Game Design: A Book of Lenses (El arte del diseño de juegos: un libro de lentes)*, de Jesse Schell.

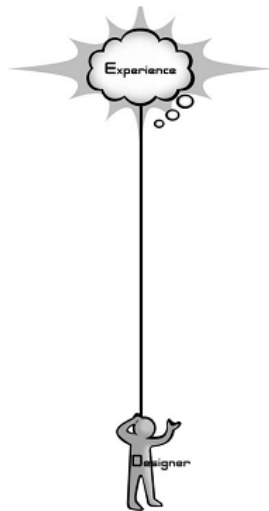
Schell es profesor de la materia Game Design en Carnegie Mellon University –una de las universidades pioneras en ofrecer la carrera de videojuegos en el mundo. Es también un activo conferencista y consultor privado en videojuegos. (En YouTube, por ejemplo, pueden encontrar su picante conferencia sobre los juegos de Facebook y los sistemas de *achievements*). También fue tutor en el Experimental Gameplay Project, conducido en la misma universidad –uno de los momentos más interesantes e innovadores de la historia de los videojuegos *indie*.

En la actualidad, tal vez no existan introducciones al diseño de videojuegos tan abarcativas y actualizadas como *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, el cual surge, además, como fruto de la experiencia del autor, obtenida durante años de dictando esta materia para diversas camadas de estudiantes universitarios de Carnegie Mellon University, mediante un modo de pensar en juegos aplicando 100 lentes que hacen foco sobre 100 aspectos distintos de lo que constituye un juego para un diseñador.¹

En *The Art of Game Design*, luego de dedicar el primer capítulo a describir las habilidades y conocimientos generales que necesitará adquirir y desarrollar un diseñador de juegos (no se trata del capítulo más brillante del libro), Schell escribe un segundo capítulo titulado “El diseñador crea una experiencia”.

¹ Este es uno de esos libros que seguramente cuatro de cinco diseñadores de juegos profesionales les recomendará leer varias veces de punta a punta. De hecho, es una obra que citaremos continuamente a lo largo de la materia, a pesar de que no compartamos con el autor ciertas visiones, planteos y simplificaciones que realiza. Pero de eso se trata, también, el diseño de juegos: de tomar ciertas cosas y pensar otras de un modo más crítico y personal. El asunto es que, aunque fue publicado hace muy pocos años, es uno de esos manuales que instantáneamente se convierten en clásicos por todo lo que logran develar, las puertas que logran abrir, para hacernos pensar en lo que son los juegos y en cómo hacerlos mejor. Les recomendamos, entonces, que no dejen pasar la oportunidad de leerlo íntegramente, en formato impreso o digital (y, como toda lectura, encararla con una sana actitud crítica). Si bien la lectura completa de este libro no será un requisito a cumplir en nuestra materia, sí es una condición casi *sine qua non* para cualquier persona que desee dedicarse profesionalmente al diseño de videojuegos, al menos hasta que aparezca un libro que lo supere.

A continuación, les mostramos la carátula de este capítulo. ¿Notan algo curioso?:



¿Por qué no aparece la palabra juego en ninguna parte de esta ilustración?
¿Dónde va el juego en este esquema?

Por ahora, y siempre en relación con la misteriosa pregunta taoística que nos hicimos más arriba, en el *parágrafo 3.1*, leamos algunos extractos importantes de este capítulo de *The Art of Game Design* (Schell, 2008: 10-12):

Necesitamos preguntarnos, “¿Cuál es el objetivo de un diseñador de juegos?” Al principio, la respuesta parece obvia: el objetivo de un diseñador de juegos es diseñar juegos.

Pero es una respuesta equivocada.

En última instancia, a un diseñador de juegos no le interesan los juegos. Los juegos son apenas un medio para alcanzar un fin. Los juegos, por su propia cuenta, son apenas artefactos –pedazos de cartón, o bolsas de bits. Los juegos no valen nada a menos que haya gente que los juegue. ¿Por qué es esto? ¿Cuál es la magia que ocurre cuando los juegos son jugados?

Cuando las personas juegan a juegos, viven una experiencia. Es esta experiencia lo que realmente le interesa al diseñador. Sin esa experiencia, el juego no tiene ningún valor.

[...] Debemos ser absolutamente claros sobre esto. El juego no es la experiencia. En todo caso, el juego habilita la experiencia, pero no es la experiencia.

[...] No podemos crear experiencias directamente. [...] Por ahora, todo lo que podemos hacer es crear artefactos (conjuntos de reglas, tableros de juego, programas para computadoras) que tengan altas probabilidades de crear ciertos tipos de experiencias cuando un jugador interactúe con ellos. [...] Esto es lo que hace que el diseño de juegos sea tan difícil: estamos demasiado apartados de lo que realmente intentamos crear. Creamos un artefacto con el que un jugador interactúa, y cruzamos nuestros dedos para que la experiencia que ocurra durante esa interacción sea algo que el jugador disfrutará. Nunca veremos realmente el resultado de nuestro trabajo, ya que este resultado es una experiencia que otra persona vive y que, en definitiva, no puede compartirse plenamente.

[...] Diseñadores de toda clase de entretenimientos –de libros, de películas, de obras de teatro, de diversiones para parques, de cualquier otra cosa– deben lidiar con el mismo asunto: ¿Cómo crear algo que genere una experiencia puntual cuando una persona interactúe con eso?

Sin embargo, la división entre artefacto y experiencia es mucho más obvia en el diseño de juegos que en otros tipos de entretenimiento por una razón no tan obvia. Los diseñadores de juegos deben lidiar con mucha más interacción que los diseñadores de experiencias más lineales. [...] (Los diseñadores de juegos) brindamos al jugador un enorme grado de control sobre el desarrollo y la secuencia de eventos de esa experiencia. ¡Si hasta incluimos eventos al azar! Esto hace que la diferencia entre un artefacto y la experiencia sea mucho más obvia que lo que es para el entretenimiento lineal. Al mismo tiempo, no obstante, es lo que hace que sea mucho más difícil estar seguros de cuál es exactamente la experiencia que surgirá en la mente del jugador.

Entonces, ¿por qué lo hacemos? ¿Qué es tan especial sobre las experiencias de juego que nos llevan a abandonar el lujo del control del que disfruta el entretenimiento lineal? ¿Es porque somos masoquistas? ¿Lo hacemos sólo por el desafío que nos representa? No. Como con el resto de las cosas que hacen los diseñadores de juegos, lo hacemos por la experiencia que crea. Hay ciertas sensaciones: sensaciones de elección, sensaciones de libertad, sensaciones de responsabilidad, sensaciones de logro, sensaciones de amistad, y muchas otras, que sólo las experiencias basadas en juego parecen poder ofrecer. Esta es la razón por la que nos tomamos todo ese trabajo –para generar experiencias que no se pueden lograr de ninguna otra manera.

Personalmente, no estoy muy convencido sobre el uso de las clásicas categorías *experiencia lineal* versus *experiencia interactiva*, no porque no existan, sino porque hacen ver el problema (la pregunta sobre qué es lo que diferencia a un videojuego de otras artes) siempre de la misma manera, para llegar a las viejas respuestas, que ya agotaron todas sus sorpresas.

Es una simplificación bastante cómoda de disciplinas muy complejas, que llevaron siglos y hasta milenios constituirse, y que no se simplifican en una noción tan sencilla. Esto nos obliga ver a los juegos, y hasta la idea de interacción, siempre del mismo modo.

Sin embargo, la idea de interacción es mucho más rica que la ya gastada oposición entre *lineal* e *interactivo* (con el entendimiento tácito de competencia, que implica pensar que uno es *mejor* que el otro).

Crear preguntas nuevas nos ayudaría a descubrir soluciones nuevas, y esperamos que en algún punto de esta materia podamos hacerlo.

Con esta breve digresión sólo queremos dejar en claro que, para ser diseñadores de juegos, debemos aprovechar nuestras capacidades de pensamiento crítico, que es equivalente al pensamiento creativo, y cuestionarnos las cosas que parecen estar estancadas desde siempre (*¿Por qué esto es así? ¿Por qué siempre se entendió así? ¿No es posible cambiar la manera de pensar para encontrar nuevas posibilidades?* Esto lo desarrollaremos más a fondo en los levels siguientes).

Por el momento, pasemos este debate por alto y pensemos simplemente en lo que Schell afirma sobre la diferencia entre artefacto y experiencia. ¿Cómo creen que se podría relacionar el planteo del autor sobre la experiencia de juego con la pregunta de Tao acerca del *auténtico juego*?

Paralelamente, les sugerimos que revisen el material de lectura que hemos compartido hasta ahora, desde el inicio de la materia. Verán que ya en el índice, los levels están considerando aquello que *espontáneamente* todos consensuamos en llamar juego: un sistema de reglas, objetivos, etcétera, construido a partir de una mecánica base definida.

Este planteo sobre la experiencia de juego ¿no pone en crisis todo lo que *suponíamos* que era un juego? Traigamos nuevamente a colación nuestra misteriosa frase del comienzo: “El juego al que puedes jugar no es el auténtico juego”. ¿No adquirió ya un sentido mucho más coherente y concreto del que aparentaba tener en un principio?

En definitiva ¿qué *más* hay en un juego?, ¿cuál es el auténtico *juego*?

3. El jugador no es el juego

Lo que espontáneamente pensamos que es un juego (por ejemplo, un programa grabado en un DVD) sigue existiendo incluso cuando no estamos jugando. Hagan la prueba: guarden un juego en una caja. Tapen la caja. Métenla en el fondo de un armario. Ese juego, ¿deja de existir ahora? Por supuesto que no. Sacudan la caja y tendrán la respuesta: continúa ahí adentro.

Esto es a lo que Schell llama el *artefacto*. Es tanto el soporte físico del juego, como la colección de sistemas de reglas que lo justifican. Esto *no* es lo que Schell llama *experiencia*. El artefacto necesita interactuar con un jugador para convertirse en una experiencia.

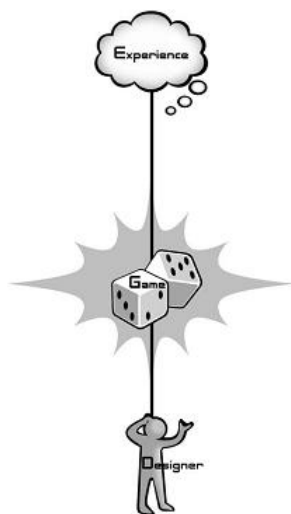
Entonces, el jugador no es un elemento del sistema que hasta ahora llamábamos *juego*. Está fuera de él. Es independiente. Y sin embargo ¿no es la parte central de todo juego?

Algo muy sencillo, pero fundamental, ocurre cuando un artefacto o sistema de juego (llamémoslo A) entra en contacto con un jugador (llamémoslo B).

$$A + B = C$$

Es decir, en este encuentro se produce algo nuevo, que no era ni A ni B. Cuando A entra en contacto con B, B experimenta A y se produce una experiencia (C), una experiencia de juego, el *auténtico juego*. Como dice Schell, “la experiencia *emerge* de un juego”.

Comparemos, ahora, la ilustración anterior con la siguiente:



Y eso es hacia lo que un diseñador de juegos realmente diseña: el modo en que esa experiencia *emerge* de un juego. Como dice Ernest W. Adams en su artículo “El Tao de los videojuegos”:²

[...] Incluso a pesar del rol preeminente del diseñador, el juego no es nada sin el jugador. Un videojuego que nadie juega es una cosa vacía, una mera colección de código. Para tener sentido, el juego debe ser jugado.

De hecho, en realidad el juego no existe hasta que es jugado. Por convención, nos referimos al software como *el juego*, pero en verdad el software no es el juego. El juego es el acto de jugarlo. Empieza a existir cuando el jugador inicia el software y cruza dentro del círculo mágico.

² Ernest W. Adams. “El Tao de los videojuegos” [en línea]
http://www.gamasutra.com/view/feature/3765/the_designers_notebook_the_tao.php

Para que todos podamos entendernos con mayor claridad al usar ciertos términos, a lo largo de esta materia también nos referiremos al *juego* en su sentido clásico de *artefacto*, de *sistema de reglas*; en cambio, cuando hablemos de *experiencia de juego*, lo haremos siempre en su sentido más *auténtico*, más intrínseco, al que un diseñador realmente apunta con su tarea.

Sin embargo, como diseñadores, debemos tener en cuenta que el verdadero juego es siempre, de un modo u otro, una experiencia para alguien, a la que ese alguien (un jugador) accede a través de un artefacto que permite que esta experiencia emerja: una mecánica interesante, un sistema de reglas coherente, riesgos que asumir y obstáculos que superar, y una serie de cuestiones que en sí mismas no hacen al juego que realmente estamos diseñando.

Volvamos por un momento al tema del level 2, acerca de cómo expresamos una mecánica base.

Habrán notado que el modo más directo de hablar o escribir sobre un juego es desde lo que un jugador debe hacer en el juego. Es decir, en primera o segunda persona (*yo*, *vos*).

En Patapon 2, combino ritmos para dar órdenes a un grupo.

En Flow, sos un organismo que come a otros organismos para evolucionar.

Esto sucede porque la experiencia de juego es el elemento clave del mismo. Qué hacés en un juego (acciones³) y por qué lo hacés (con qué objetivo) es la manera en que definimos, en general, una mecánica base o núcleo: siempre en torno a quién va a jugar el juego y no a *lo que pasa* en el juego o pantalla.

La gran mayoría de las veces, este es el acceso directo a la experiencia de juego, pero no es la experiencia de juego. Mecánica y experiencia son dos cosas distintas, aunque una lleve a la otra.

4. Ejemplo cercano de la experiencia de juego

El ejemplo más claro que podemos dar en este momento es esta materia.

Por esta razón está diseñada a propósito como un juego: para que sea un artefacto capaz de producir un cierto tipo de experiencia (formativa, educativa, con suerte también algo lúdica y motivadora) cuando interactúen con ella.

Por un lado, están los contenidos de la materia, diseñados para conformar un sistema coherente de reglas, objetivos y demás elementos que vimos en el level 1.

Por otro lado, se sustenta en una mecánica base, tal como vimos en el level 2.

Pero todo este sistema, lo habrán notado ya, no es más que un *artefacto*. Es decir, no será realmente una materia hasta que no haya alumnos que la cursen ($A + B = C$, ¿recuerdan?).

Cada uno de los contenidos que encontrarán aquí está diseñado para acceder a una experiencia que necesita de su participación y que, en última instancia, está bajo el control de ustedes. Por sí sola, sin alguien que interactúe con ella, esta materia jamás podría cumplir con el verdadero objetivo para el cual fue diseñada: producir una experiencia puntual.

³ Notá que decir *acciones* es muy diferente a decir *controles*. Es fácil confundirlos.

Así, en el momento en que ustedes (los jugadores) ingresan a este juego, algo muy especial ocurre: surge un tercer elemento, que no es el sistema de juego ni son los jugadores, sino algo externo a los mismos. Una experiencia.

El contacto entre ambos funciona como catalizador de ese tercer elemento: cuando el jugador *usa* el juego, se produce una *experiencia de juego*, que es el concepto más fundamental en el diseño de juegos y de cualquier otro objeto diseñado, desde una silla hasta un edificio.

El **sistema (1)** empieza a funcionar para acompañar al **jugador (2)** a acceder a cierto tipo de **experiencia nueva (3)**. En nuestro caso, acumular conocimientos e *insight* sobre la práctica del diseño de juegos. Facilitar el acceso a esa experiencia es el objetivo real para el cual está diseñado cada uno de los contenidos de esta materia-juego. Los contenidos por sí mismos (colgados en un server inaccesible, por ejemplo) no serían nada más que un artefacto inútil.

Ahora bien, hemos visto que un diseñador no *controla* la experiencia de los jugadores. Su tarea es mucho más sutil: poner en cierto contexto *cómo* va a ser el acceso a esa experiencia. Así, por ejemplo, si hubiera elegido diseñar esta materia de un modo tradicional, la experiencia de ustedes podría haber sido distinta a la que están teniendo ahora. Sin embargo, la experiencia pertenece al jugador. Ustedes van eligiendo cómo sobrellevar el curso, cómo divertirse en el camino, si completan las unidades en seguida o las dejan para el final. Al elegir opciones, crean su propia experiencia dentro del marco que les proponemos, y es raro el caso en el que dos experiencias sean completamente idénticas.

La cantidad de opciones disponibles genera un mayor número de experiencias únicas para cada jugador. Entonces, lo que intentamos diseñar aquí no es una materia, sino una experiencia de aprendizaje en la que, en última instancia, como diseñadores, perdemos el control, o bien cedemos el control a las opciones y el modo de interactuar que cada uno de ustedes vaya tomando.

Cuando diseñamos juegos, entonces, no diseñamos realmente lo que entendemos por juego (un sistema). Schell lo deja bien claro cuando sostiene que un diseñador de juegos no diseña juegos realmente, sino una experiencia de juego. El juego en sí es un medio necesario para alcanzar ese fin.

5. ¿Cómo uso la experiencia para hacer un juego?

El capítulo 2 de *The Art of Game Design: A Book of Lenses* –el mismo que ya veníamos leyendo algunas páginas atrás– concluye con una sección, “La experiencia esencial”, que quisiéramos compartir con ustedes. Esta sección trata sobre cómo las experiencias reales que vivimos, una vez que podemos recordarlas, comprenderlas y analizarlas con cuidado para destilar lo esencial de ellas, son el germen de los juegos, experiencias transmisibles a un otro.

Nuestra labor como diseñadores de juego –y buena parte de nuestro talento– consiste en encontrar o inventar las mejores maneras de *traducir estas experiencias* del mundo real al idioma de los juegos.

Pero... ¿cómo encaja toda esta conversación sobre experiencia y observaciones con los juegos? Si quiero hacer un juego sobre, digamos, una guerra de bolas de nieve, ponerme a analizar mis recuerdos acerca de una guerra de bolas de nieve real, ¿va a tener alguna incidencia sobre el juego que deseo hacer? No hay manera de replicar exactamente la experiencia de una guerra real de bolas de nieve sin nieve real y amigos reales en el mundo real –así que... ¿cuál es el punto de intentarlo?

El punto es que no necesitás replicar perfectamente experiencias reales para hacer un buen juego. Lo que necesitás es capturar la esencia de esas experiencias para tu juego. ¿Qué significa “la esencia de una experiencia” realmente? Cada experiencia memorable tiene algunas características que la definen y la hacen especial. Cuando rememoras tus recuerdos sobre una experiencia de pelear con bolas de nieve, por ejemplo, te pueden venir a la mente un montón de cosas. Algunas de esas características hasta podés llegar a considerarlas esenciales para esa experiencia. “Había nevado demasiado, así que el colegio estaba cerrado y no hubo clases”, “Jugamos en el medio de la calle”, “La nieve estaba perfecta para armar bolas”, “Era un día frío pero soleado –y el cielo estaba tan azul”, “Había niños por todas partes”, “Construimos un fuerte inmenso”, “Pepe tiró una bola de nieve altísima –cuando miré hacia arriba, me acertó un tiro en el medio de la cabeza!”, “No podíamos parar de reírnos”. También habrá partes de esa experiencia que no consideres esenciales: “Tenía puestos unos pantalones de cordero”, “Llevaba unas mentitas en el bolsillo”, “Un hombre que paseaba su perro se detuvo a vernos”.

Como un diseñador de juegos intentando diseñar una experiencia, tu objetivo es darte cuenta de cuáles son los elementos esenciales que definen la experiencia que querés crear, y encontrar la manera de hacerlos parte de tu diseño de juego. Mucho de este libro [Schell se refiere a *The Art of Game Design*] se trata sobre la variedad de formas en que podés fabricar un juego para transmitir la experiencia que querés que vivan los jugadores. La idea principal aquí es que la experiencia esencial puede ser transmitida generalmente en una forma muy diferente a la forma de la experiencia real. Para continuar con el ejemplo de la bola de nieve, ¿cuáles son algunas de las maneras en que podrías sugerir la experiencia “Hacia tanto frío” a través de un juego de guerras de bolas de nieve? Si se trata de un videojuego, seguramente podrías utilizar arte: los personajes podrían respirar nubecitas de condensación, y estar animados para mostrar que tiemblan. Podrías utilizar efectos de sonido –tal vez un viento silbante daría la sensación de frío. Quizás no había viento frío en ese día que estás recordando, pero el efecto de sonido puede llegar a capturar la esencia y transmitir una experiencia que el jugador sienta “frío”. Podrías también usar las reglas del juego, si el frío te resultó tan importante. Quizás los jugadores pueden hacer mejores bolas de nieve sin guantes, pero cuando sus manos se enfrían demasiado, tienen que ponerse los guantes. De nuevo, eso puede no haber sucedido nunca en tu recuerdo, pero esa regla de juego ayuda a transmitir una experiencia de frío que será una parte integral de tu juego.

A algunas personas, esta manera de hacer un juego le resulta extraña –dicen, “Diseña un juego y punto, y después ves qué experiencia surge de ahí”. Y supongo que es cierto –si no sabés lo que querés, puede ser que no te importe demasiado lo que obtengas así. Pero si sabés lo que querés –si tenés una visión de cómo te gustaría que tu juego se sienta para los jugadores– necesitás considerar cómo vas a transmitir esa experiencia esencial. Y esto nos lleva a nuestra primera lente.

Lente #1: Lente de la experiencia esencial . .

Para usar esta lente, dejá de pensar sobre tu juego y empezá a pensar acerca de la experiencia del jugador. Preguntate:

- ¿Qué experiencia quiero que tenga el jugador?
- ¿Qué es esencial para esa experiencia?
- ¿Cómo puede mi juego capturar esa experiencia?

Si existe una gran diferencia entre la experiencia que querés crear y la que en realidad estás pudiendo crear, tu juego necesita cambiar: necesitás formular claramente la experiencia esencial que deseás, y encontrar todas las maneras que puedas para introducir esta experiencia en tu juego.

El diseño del muy exitoso juego de baseball en Wii Sports es un ejemplo excelente de la Lente de la experiencia esencial puesta en uso. Originalmente, los diseñadores se habían propuesto hacerlo lo más cercano posible al baseball real, con el agregado de que podías mover tu controlador como un bate. A medida que avanzaban, sin embargo, se dieron cuenta de que no iban a tener el tiempo suficiente como para simular cada aspecto del baseball tan bien como lo deseaban. Así que, tomaron una gran decisión –ya que batear con el controlador era la parte más única de este juego, enfocarían toda su atención en que esa parte de la experiencia del baseball saliera perfecta –esa era la parte esencial.

Decidieron que otros detalles (nueve entradas, robar bases, etc.) no eran parte de la experiencia esencial que estaban intentando crear.

Es cierto que muchos diseñadores no usan la Lente de la experiencia esencial. Simplemente es como que siguen lo que les dicta su instinto, y tropiezan con estructuras de juego que resulta que habilitan experiencias que la gente disfruta. El peligro con esta manera de hacer las cosas es que depende demasiado de la suerte. Ser capaz de separar la experiencia del juego es muy útil: si tenés una imagen clara en tu mente de las experiencias que tus jugadores están teniendo, y qué partes de tu juego son las que dan acceso a esas experiencias, vas a tener una imagen mucho más clara de cómo hacer que tu juego sea mejor porque vas a saber qué elementos de tu juego podés cambiar con seguridad y cuáles no. El objetivo final del diseñador de juegos es transmitir una experiencia. Cuando tenés una imagen clara de esa experiencia ideal, y de sus elementos esenciales, tu diseño ya tiene un punto de llegada hacia el cual aspirar. Sin ese objetivo estás simplemente vagando en la oscuridad. (Schell, 2008: 20-22).

La experiencia de juego trata muchas veces sobre *cómo se siente* hacer cierta clase de cosas... Cosas que en la realidad no podríamos hacer, o que hacemos todo el tiempo, pero que jamás nos divertirían.

Toda clase de experiencias, reales o surrealistas, pueden constituir un gran juego, siempre que ese juego involucre alguna clase de experiencia. Al jugar, estamos viviendo algo, ganando experiencia en alguna cosa u otra, útil o absolutamente inútil, no importa; es como si estuviéramos *entrenando* para dominar algo que podemos o no hacer en la realidad.

6. El artefacto *juego* y la experiencia de juego

De todo lo que hemos visto hasta este momento en la materia, hay ciertos aspectos que tienen que ver con el *artefacto juego* y otros con la *experiencia* de juego.

Esperamos que a esta altura tengan en claro que un artefacto es una suerte de *medio* necesario para acceder al *auténtico* juego, que no es más que una experiencia que *emerge* cuando un jugador entra en contacto con este artefacto. Nuestro talento está orientado, en última instancia, en esta segunda dirección.

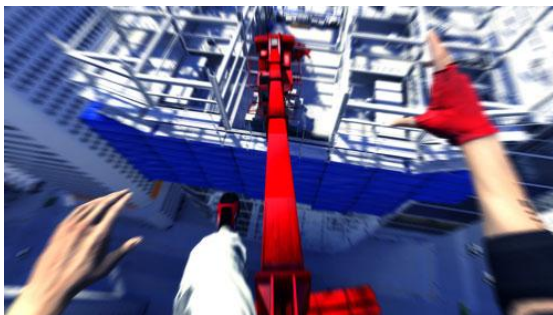
Ya es hora de poner todas estas ideas en práctica y ver qué tan fácil resulta distinguir *artefacto* de *experiencia*, abordando cuatro juegos muy distintos entre sí:

EnviroBear 2000



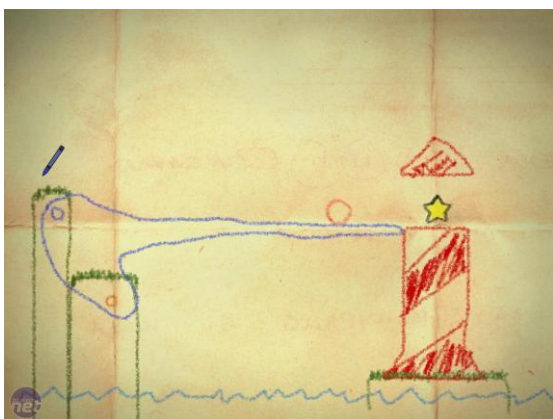
EnviroBear 2000 es gratuito y corre prácticamente en cualquier máquina. Pueden descargarlo en: <http://gamejolt.com/freeware/games/action/enviro-bear-2000/211/>

Mirror's Edge



Si ya tienen *Mirror's Edge*, les recomiendo (volver a) jugarlo por una hora aproximadamente (es un juego más largo y más complejo). Si no pueden conseguir *Mirror's Edge* o hacerlo funcionar en la máquina, les sugerimos buscar videos de recorridos de niveles completos en <http://www.mirrorsedge.com/>, o bien en YouTube, usando búsquedas como “mirror's edge gameplay” o “mirror's edge walkthrough”. Viendo varios de estos videos (un total de una hora) van a experimentar una sensación (limitada) de lo que es jugar a este juego, la experiencia de juego de la que hablamos en este level.

Crayon Physics Deluxe



Crayon Physics Deluxe, del genial creador indie Petri Purho. Pueden bajar la demo en <http://www.crayonphysics.com/>, o bien el prototipo (*Crayon Physics a secas*) que luego se convertiría en juego en <http://www.kloonigames.com/blog/games/crayon>

America's Army



America's Army (<http://www.americasarmy.com/>) también es gratuito, pero requiere de una conexión rápida a internet, de una relativa larga descarga y exige requisitos mínimos de performance. Como se trata de un juego multiplayer diseñado para producir una experiencia muy específica, la experiencia de este juego no es del todo accesible a través de videos de gameplay. Por eso, este último juego es opcional.

A fin de prepararlos para los informes de juegos de esta semana, elegimos dos de estos cuatro juegos (recuerden que el *Mirror's Edge* pueden jugarlo o verlo en videos, y que *America's Army* es opcional) y jugarlos teniendo en cuenta todo lo que vieron hasta ahora, prestando especial atención en la mecánica de estos juegos frente a la experiencia a la que apuntan al jugarlos. ¿Cuál les parece que es la experiencia esencial que los diseñadores de cada uno de estos juegos intentaron transmitir?

7. Fin de nivel

En estos primeros tres levels, hemos deconstruido pieza a pieza la idea de juego para pensarlo de un modo diferente, más cercano al que utiliza un diseñador de juegos en su trabajo.

Ahora, cuando pensamos en un juego, somos capaces de verlo como un objeto relativamente complejo, que necesitamos mirar con atención, y que está dividido en algunas categorías que nos facilitan la tarea de reflexionar sobre los elementos que lo componen.

Por un lado, tenemos un sistema o *artefacto*, cuyo corazón es la *mecánica* de juego, y por el otro tenemos la *experiencia* de juego del jugador, que *emerge* gracias a cómo está diseñado el artefacto. Por ser interactivo (es decir, el juego responde a las acciones de un jugador), el diseñador no tiene un control absoluto sobre las *variaciones* en las experiencias de un jugador a otro, y su trabajo consiste no sólo en diseñar experiencias interesantes, sino bien definidas de antemano, para que la experiencia general sea sorprendente.

Este trabajo de *reverse engineering* (ingeniería inversa, o mejor aún: desensamblaje) que realizamos sobre la idea de juego es una herramienta de pensamiento y creatividad que nos servirá para muchas otras actividades y tareas que nos esperan como diseñadores de juegos en los levels siguientes.

Otras herramientas más abstractas (y tal vez más arduas), como el pensamiento crítico, también serán de enorme utilidad para cuestionar modelos existentes e innovar sobre ellos.

Aún nos falta mencionar muchos nombres y recorrer muchos caminos en *Diseño de Videojuegos I*. Sin embargo, ya tienen en sus manos algunas de las herramientas más importantes que les permitirán crear juegos y pensar en ellos de otro modo.

Tal vez ya habían intuido, leído o experimentado muchas de las cuestiones que acabamos de abordar. Pero, como dijimos, la experiencia final de cada uno será diferente. Con suerte, esperamos que al menos ahora cuenten con una o dos maneras nuevas de pensar en juegos.

Bibliografía

Ernest W. Adams. "El Tao de los videojuegos" [en línea]

http://www.gamasutra.com/view/feature/3765/the_designers_notebook_the_tao_.php

SHELL, Jesse (2008) *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Morgan Kaufmann Publishers.