



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

CONTENIDOS

1. LEVEL 1: LA IDEA DE JUEGO.....	3
1.3. Un juego es más que sus reglas	3
1.4. El balance de un sistema: todo en su justa medida.....	4
1.5. Los obstáculos que nos ponen delante	5

UNIDAD 1 - Parte II

1. LEVEL 1: LA IDEA DE JUEGO

1.3. Un juego es más que sus reglas

En el ejercicio anterior, entre otras cosas, todos se presentaron frente a sus compañeros de materia. Algunos lo hicieron apegándose a reglas de cortesía básicas (como mezclando elementos de cortesía con elementos de simpatía y aprovechando el contexto de que ya se conocían previamente); otros habrán intentado dar a esas reglas de presentación algún giro de ingenio (por ejemplo, siendo graciosos o irónicos con respecto a la presentación misma); y no sería imposible pensar que alguien podría haber intentado esquivar las reglas por completo, evitar presentarse y buscando una solución alternativa a todo este asunto.

La cuestión es que, frente a una propuesta, todos respondieron de una forma u otra mediante un sistema de reglas que ninguno de nosotros inventó y al cual respondemos espontáneamente de distintas maneras. Este sistema ya existía en nuestra cultura (recordemos que una cultura es una red de sistemas), y nosotros lo tomamos en esta ocasión para actuar frente a una situación específica al que este set de reglas respondía mejor que otros. Según nuestra definición actual, si cualquier sistema de reglas es un juego, todos estuvimos jugando a un juego, el “juego de presentarse en público”, y cada uno lo resolvió aplicando ciertas reglas generales desde su propio estilo.

Cuando jugamos a un FPS multiplayer o a un plataformero *indie*... ¿es realmente muy distinto?

Pero volvamos al juego de presentarse. ¿Qué factor creen que puede haber provocado que todos asumiéramos más o menos el mismo sistema de reglas sin ponernos de acuerdo previamente? ¿Por qué es menos probable que alguien haya subido su foto o un scan de su DNI a modo de presentación? (Acciones que no habrían respondido directamente a las reglas de juego que típicamente aprendemos para presentarnos en un foro). Porque la manera (o el conjunto de reglas) que elegimos para actuar frente a la situación de presentarse a uno mismo está directamente relacionado con la propuesta del ejercicio. Una simple consigna.

Esta consigna, en juegos, la solemos llamar *objetivo*: qué es lo que hay que lograr.

Cuando realizamos un trámite burocrático, por ejemplo, tenemos un objetivo claro (realizar un cambio de domicilio, por ejemplo). Si no tuviéramos un objetivo, no tendría sentido ir a hacer el trámite en primer lugar... no habría juego.

Además, todas nuestras acciones van a estar enfocadas a cumplir con ese objetivo y no con otro (como podría ser darle agua a nuestro canario o bulldog) –salvo que esa acción de algún modo nos ayude a acercarnos más a nuestro objetivo principal, que es realizar un cambio de domicilio.

De la misma manera, cuando estudiamos una carrera, también nos motiva un objetivo claro: por ejemplo, supongo que todos ustedes buscan convertirse en desarrolladores profesionales de videojuegos, que es algo que les interesa muchísimo. Noten ese detalle, importantísimo en un juego: el objetivo a veces no sólo “está” o es “algo que hay que cumplir y punto”, mecánicamente y sin sentimientos, sino que con su mera presencia el objetivo ya nos motiva a desear alcanzarlo. *El objetivo se convierte en un deseo a cumplir*. Muchas veces, los mejores juegos logran eso.

Entonces, podemos ampliar nuestra noción de un juego a

Un sistema de reglas con un objetivo.

Y si el objetivo es claro, mejor aún.

Como en estos dos ejemplos que acabo de inventar, pero que les van a resultar familiares:

**SALVA
A LA PRINCESA**

**JUNTA
30 PUNTOS**

¿No es esto clave en un juego?

Es verdad que ambos objetivos podrían pertenecer tanto a distintos juegos como al mismo... incluso al mismo nivel. Si bien en los juegos existen objetivos primarios y secundarios (y la diferencia es importante, porque eso ayuda a que cada uno sea más comprensible), podemos incluir esta modificación en nuestra noción de juegos.

Un juego es un sistema de reglas con objetivos.

Se trata entonces de consignas o propuestas que nos ofrecen objetivos claros, algo qué desear y perseguir hasta obtenerlo. A veces, no importa los obstáculos que nos pongan delante.

1.4. El balance de un sistema: todo en su justa medida

Imaginemos por un momento que en el sistema burocrático de nuestro ejemplo anterior obtener el primer sello fuera imposible. Por ejemplo, y para plantearlo en términos de un juego muy sencillo, qué les parece si tuviéramos el siguiente objetivo y reglas al comenzar el nivel 1:

**CONSIGUE LA LLAVE
AMARILLA**

Reglas del juego:

- 1) La llave amarilla sube al personaje al nivel 2.
- 2) La llave amarilla sólo puede ser tomada por un personaje de nivel 2.

¿Notan algo extraño? Imaginen cómo se desarrollaría el primer nivel de un juego como este. (No digo que en la realidad no pueda ocurrir –la realidad está lejos de ser perfecta, y lo mismo pasa con los sistemas que la componen. Estamos hablando de *inventar un juego* como este –un sistema que sí debe funcionar).

Es claro que este juego se muerde su propia cola. La regla 1 depende de la 2 y viceversa. Se genera una paradoja: sería imposible cumplir con el objetivo de juego, porque para tomar la llave que nos permite acceder al nivel 2 deberíamos ya estar en nivel 2, al que jamás podríamos llegar. Parece una de esas películas de viajes en el tiempo.

Entonces, llegamos al núcleo de esta sección: no hay manera de ganar este juego que acabo de plantear. Y un juego en el que no se puede ganar (o perder), ¿es realmente un juego?

Personalmente creo que existen dos respuestas válidas: la respuesta breve (“no”) y la respuesta extensa (“podría ser” e incluso “sí”). Cada una tiene sus ventajas. Creo que la respuesta extensa es mucho más rica, pero para nuestro primer acercamiento a la idea de juegos nos alcanza con la respuesta breve: en un juego, uno debe poder ganar y perder. Si no, no es un juego.

Más adelante en esta materia, espero que podamos ir agregando otras nociones sobre esto para llegar a proponerles la respuesta más extensa. Pero por ahora, dejemos en claro que no es imposible que existan juegos como estos –por ejemplo en el terreno de los juegos experimentales, que son juegos creados al límite de las ideas tradicionales sobre qué es exactamente un juego. Algo así sucede, por ejemplo, en *September 12*, un *serious game* de Gonzalo Frasca. (Les recomiendo que busquen más información sobre este creador de juegos independientes y experimentales, uno de los desarrolladores *indie* más notables y preparados de esta región). Si leen la ayuda que aparece en el juego, verán que Frasca indica “Este no es un juego. No se puede ganar ni perder”.



September 12

Pero estábamos hablando de reglas que permitan cumplir el objetivo –ganar (y también perder, ya que estamos). En teoría al menos, cualquier sistema de reglas que constituya un juego debería equilibrado como para permitirnos (a veces usando un poco de habilidad o ingenio) completar el objetivo. Es decir, las reglas de un sistema han sido *equilibradas* –o, como se suele decir en juegos, “balanceadas”– para que la situación de juego pueda ser resuelta.

Lograr este equilibrio es una parte fundamental en el diseño de sistemas de reglas. De hecho, muchas veces descubrirán que, para diseñar un juego balanceado, será necesario modificar o eliminar reglas, o directamente cambiarlas por otras.

Por ahora, iteremos una vez más sobre nuestra definición, para incorporar este nuevo elemento.

Un juego es un sistema equilibrado de reglas, con objetivos.

1.5. Los obstáculos que nos ponen delante

En nuestra vida cotidiana, preferimos que no se interpongan obstáculos entre nosotros y nuestros deseos más hondos. (Pensemos en los ejemplos anteriores: si pudiéramos obtener un título académico o realizar un trámite complejo sin encontrarnos con ningún obstáculo... ¿no sería perfecto?).

¿Sucedo lo mismo cuando la situación ocurre dentro un juego (hablo de un videojuego, o un juego de tablero, etcétera)? Imaginemos por un momento esta versión de PacMan.

¿Qué resulta extraño en esta imagen?



PacMan

¡Es PacMan, pero sin los fantasmillas! PacMan completa área tras área comiendo puntitos y frutas golosamente sin ninguna preocupación. Una vida ideal... pero ¿qué opinan si así hubiese sido el juego original? ¿Estaríamos hablando aún hoy de PacMan?

En el momento en que agregamos la presencia de los fantasmillas, todo cambia. Y por “todo”, me refiero a lo que llamamos nuestra *experiencia de juego*, de jugar a PacMan. (Ya veremos esta idea en mayor profundidad en el Level 2). Los fantasmillas agregan algo al juego que antes le faltaba, y que el juego estaba necesitando desesperadamente para resultar mínimamente interesante. Los fantasmas se interponen entre PacMan y su deseo principal (o sea, su objetivo: comerse todo lo que hay en la pantalla) y se convierten en un obstáculo a superar. En otras palabras, traen conflicto al juego. Desde este momento, PacMan se pondrá en riesgo con cada acción que realice (para comer algunos puntos, deberá acercarse demasiado a los fantasmas, por ejemplo). Y el riesgo irá subiendo a medida que PacMan vaya avanzando de niveles.

Detengámonos un momento a reflexionar sobre los obstáculos que se interponen entre el jugador y su objetivo. Estos obstáculos aparecen para generar conflicto y el modo en que lo hacen es reduciendo la facilidad que tenía antes acceder al deseo de PacMan (y del jugador). Con obstáculos, nuestra experiencia de juego ahora incluye asumir riesgos por cada una de nuestras acciones y decisiones. El acceso a las recompensas no es más fácil, pero ¿no se pone todo mucho más interesante?

¿Se les ocurre algún juego (videojuego, juego de tablero, deporte, etc.) que no incluya alguna clase de conflicto, riesgo u obstáculo? Entonces, ¿necesita un juego de obstáculos para ser un juego?

Es hora de ampliar un poco más nuestra noción:

***Un juego es un sistema equilibrado de reglas,
con objetivos y obstáculos que generan conflicto y riesgos.***

Lo que intenté señalar aquí es una distinción útil entre los sistemas de la realidad (los que arman una cultura) y los sistemas que encontramos en los juegos. Cuando algo es real, los obstáculos no son disfrutables. En la realidad, las personas tienden a huir del conflicto y son felices si rara vez se topan con alguno. En cambio, cuando los obstáculos y el riesgo aumentan en un juego, la experiencia es más intensa, interesante, y se llena de un regocijo especial para el jugador. Algunos de los juegos más interesantes incluyen experiencias de guerra, choques o escenarios sacados de una pesadilla... y es exactamente por esas experiencias límite que nos han gustado tanto.



Con todo esto, simplemente me interesa sugerir que en el traspaso de una experiencia de un sistema de reglas real (y muchas veces imperfecto) a un sistema de juego (que diseñamos para que sea lo más perfecto posible), a veces hay que dar vuelta algo, o algo se da vuelta por sí mismo: se produce una *inversión* que, como diseñadores de juegos, tenemos que saber entender, ver, provocar y aprovechar al máximo para producir juegos cada vez más interesantes. “Haz sufrir a tus personajes” dicen muchos escritores y guionistas, porque saben que el conflicto y el riesgo torna más interesante cualquier historia... y cualquier juego.

Ya cerrando esta introducción a una primera idea de juego, espero que empecemos a avanzar en la práctica de crear juegos de la nada –sistemas equilibrados y emocionantes de objetivos a lograr y riesgos que superar. Por supuesto, nuestra noción todavía está lejos de ser completa, pero tenemos toda la duración de la materia para iterar sobre ella y mejorarla, cambiarla, desafiarla y profundizarla.