



Diseño de Videojuegos

Dinámica
Objetivo y conflicto

Motivación

- Debemos afrontar la realidad
 - Según Schell, **el juego** (en general el *entretenimiento*) **NO** es algo importante



¿Pero y el *arte*?
¿No es el *arte* importante? ;)

Motivación

- En cualquier caso, la tarea del diseñador es **despertar nuestra motivación** por lo que debemos hacer en el juego
 - Contando con *nuestra complicidad* (= **suspensión voluntaria de la incredulidad**)



Motivación

- Debemos dejar muy claro el **objetivo**...



Motivación

- ... y el tipo de **conflicto** al que se enfrenta el jugador



Puntos clave

- Un poco de Psicología
 - Necesidades
- Objetivo y conflicto
- Objetivos
 - Ejemplos de objetivos
- Conflictos
 - Ejemplos de conflictos

Un poco de Psicología

- La **pirámide de Maslow** es una jerarquía de nuestras necesidades
 - No sentirás interés por las *de más arriba* hasta no tener resueltas las *de más abajo*
- ¿A qué niveles se apela en tu juego?
 - Tanto en término de **necesidades reales** como **ficticias**, dentro del mundo de juego



Un poco de Psicología

- La **teoría de la autodeterminación de Deci & Ryan** habla de necesidades psicológicas
 - **Competencia** es saberme bueno en algo
 - **Autonomía** es ser libre para hacer algo a mi modo
 - **Relación** es estar conectado a otras personas
- ¿Cómo satisface estas necesidades tu juego?
 - Dinámicas de **competición** pero también de **cooperación y conexión** con otros, mecánicas de toma de decisiones, mucho **contenido a elegir...**

- ¿Cuáles son nuestras **necesidades psicológicas** según Deci & Ryan?
 - A. Competencia, Cooperación y Relación
 - B. Competencia, Autonomía y Recompensa
 - C. Competencia, Autonomía y Relación
 - D. Recompensa, Autonomía y Cooperación

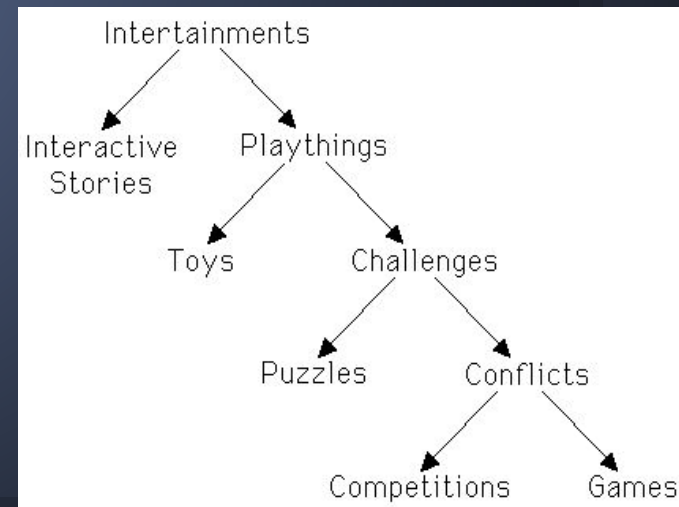


Objetivo y conflicto



“Los juegos son un ejercicio de sistemas de control voluntarios, en los que hay un enfrentamiento entre poderes, confinado por unas reglas para producir un resultado desequilibrado” (Avedon & Sutton-Smith)

- El *resultado desequilibrado* favorable es el **objetivo**
- El *enfrentamiento entre poderes* es el **conflicto**
- Para Crawford, todo *desafío* necesita un **objetivo**, y todo *juego (o competición)* necesita un **conflicto**



Objetivos

- Los objetivos de un juego representan **la regla más importante de todas**
 - Debes ser capaz de **expresarlos claramente**
 - Deben ser **lo primero que comunicas al jugador**, para que los entiendan, visualicen y deseen jugar
 - Cuando hay varios debes ser capaz de **explicar sus relaciones** (si van **en secuencia**, **en paralelo**...)
 - Los **objetivos secundarios** deben resultar obvios, a pesar de que el jugador no los conozca de nada
 - Ofrécelos **en paralelo** y **variados**, para **sentir autonomía** y **amortiguar los “bloqueos”**

Objetivos

¡Quiero ser un pirata!



Para ello deberás superar **3 pruebas**:
la espada, el robo y la búsqueda de tesoros

Objetivos

- **Concretos** porque el jugador los entiende y los sabría expresar a su vez con claridad
 - Ojo, los hay **implícitos** o **elegibles** por el jugador
- **Alcanzables** porque el jugador cree que de verdad tienen posibilidad de lograrlos
- **Gratificantes** porque al jugador se le promete desde un principio lo que obtiene efectivamente al alcanzarlos
 - Placer, ventajas, recompensas, avanza la historia...
 - Cada vez los objetivos serán **más gratificantes**

Objetivos

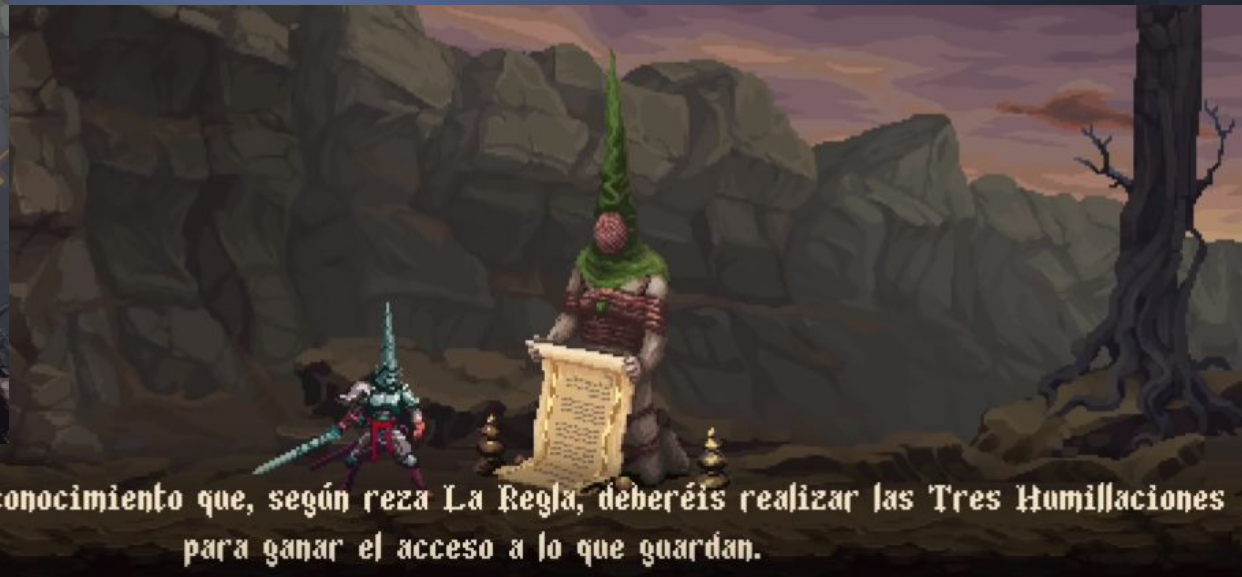


- Debes equilibrar que los haya a **corto plazo** y a **largo plazo**, y que **guarden relación**
- Toda la dinámica se diseña en torno a los objetivos, pues actúan como **control indirecto del jugador**



Ejemplos de objetivos

- En Blasphemous la cinemática inicial no da pistas de **tu rol**, y debes **matar al Guardián** sin conocer *ninguno de tus objetivos*



Ejemplos de objetivos

- En Dark Souls hay que salir primero del asilo y a largo plazo hacer sonar las Campanas del Despertar (¡y dejar de ser *hueco*!)



Conflictos



- Son fundamentales **tanto en juegos como en historias reales y de ficción**
 - Uno de los 4 *elementos del juego* según Crawford: **Representación, Interacción, Conflicto y Seguridad**

“La violencia no es esencial o fundamental a los juegos. Es *habitual* en los juegos porque es la expresión más obvia y natural del conflicto” (Chris Crawford)

- Surge de la **interacción orientada a un objetivo**, cuando percibimos **fuerzas proactivas que se nos oponen** (si no, en vez de “juego” con conflicto, tenemos “puzzle” con obstáculo)



Conflictos

- Tienes que **poner de manifiesto el conflicto**
 - Que los jugadores lo vean y experimenten **antes de ponerse a buscar una solución**
 - Comprobación de su *poder* y *proactividad*
 - Tiene que ser un conflicto **real e importante**
 - Las fuerzas que se nos oponen podrán ser **simétricas**, si son como las nuestras
 - O **asimétricas**, si son diferentes (más enemigos, más rápidos, más dañinos, más resistentes...)
 - Puede haber conflictos simultáneos a nivel **personal, interpersonal y extrapersonal**

Ejemplos de conflictos

Tu propio control
(inercia, suelo
resbaladizo)



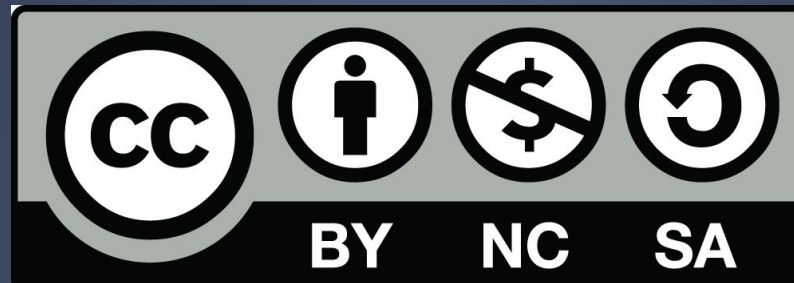
Tiempo y objetivos
generales del juego
(peticiones de los
clientes)

Problemas con otros
jugadores (choques y
robo de recursos)

Resumen

- La Psicología nos recuerda que debemos conocer (y manipular) las necesidades y las motivaciones de nuestros jugadores
- El conflicto es enfrentar fuerzas y el objetivo, que eso resulte a nuestro favor
- Los objetivos son las reglas que más claras debe tener el jugador desde el principio
- Los conflictos son fundamentales y deben experimentarse pronto, antes de la solución

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

