



# Diseño de Videojuegos

Mecánica  
Toma de decisiones

# Motivación

CLEAR  
DECISIONS,  
EFFECTIVE  
ACTIONS



- Las **acciones** son realmente el único aspecto del entorno virtual que controlamos
  - A través de él, modificamos y afectamos lo demás
  - En nuestras manos está el decidir *si realizar o no* una acción, o *cuando* o *de qué manera* realizarla...



“La jugabilidad es una serie de decisiones interesantes”  
- Sid Meier

# Motivación

- Todos los *géneros* plantean **decisiones**
  - “Acción”, simples pero precisas
  - “Estrategia”, complejas con margen para matizar (las **tácticas y estrategias** son dinámicas basadas en estas mecánicas de toma de decisiones)
  - “Aventura”, alineadas con lo que crea el diseñador (en los **puzles**, hay decisiones *correctas* y otras no)
  - “Simulación”, libres para hacer lo que desee el jugador



# Puntos clave

- Teoría de la decisión
- Ausencia de decisiones
- Decisiones simples
- Decisiones complejas
- Consejos

# Teoría de la decisión

- Es la combinación de otras dos teorías
  - Teoría de la Probabilidad + Teoría de la Utilidad
  - El jugador trata de jugar lo mejor posible escogiendo la acción que en promedio sea más *útil*
    - Ej. ¿Disparo o lanzo una granada?
- La *táctica* y la *estrategia* pueden verse como filosofías en la tomas de decisiones
  - En el *Ajedrez* hay decisiones claras, pero se distinguen fases: *apertura*, *medio juego* y *final*





# Teoría de la decisión

- También son decisiones lo que tomamos al usar *Quick Time Events* (QTEs)



- Y también las elecciones éticas que pueden plantearse en un *videojuego narrativo*

# Ausencia de decisiones

- A veces son “falsas decisiones” porque son obvias o no tienen alternativas, son de decoración...
- El objetivo en este caso es tener la *satisfacción* de tomar estas decisiones
  - Enemigos/objetos que se vencen/cogen fácilmente
  - Opciones de diálogo donde sólo hay una con sentido
    - Ej. ¿Te unes a la aventura?
  - Retos en tiempo limitado (para forzar otras dinámicas y estéticas)



# Ausencia de decisiones

- A veces lo que se busca es la *insatisfacción*, la frustración incluso
  - Se ponen por estética, para agobiar o hacer humor
  - Ej. “Obligarte” a sacar un objeto valioso que corre por delante y es imposible de coger a la primera



Toma de decisiones



# Ausencia de decisiones

- Finalmente, también hay “**decisiones escondidas**”, sólo para que el jugador hábil, observador o experimentado las vea y tome
  - Ej. Como las tuberías escondidas en Mario



# Participación

[tiny.cc/DV](https://tiny.cc/DV)

- Pon un ejemplo de “falsa decisión” que **te haya pasado en un videojuego**
  - Respuesta (en texto libre)



# Decisiones simples

- Las hay **simples** y **complejas**
  - Ej. **Voy a comprar una cimitarra en la tienda**
  - Ej. **Voy a terminar esta misión sin usar la violencia**
- En las simples se suele marcar *el camino correcto*
- No hay peligro real
- Al revés, se dan **recompensas** por hacerlo bien
- Pueden estar más orientadas al disfrute del *jugador experto*
  - **Usar un caparazón contra varios enemigos de golpe**



# Decisiones complejas

- Normalmente **castigamos** al avatar del jugador si no toma bien la decisión...  
... aunque siguen existiendo las *recompensas*
  - Ej. El salto es más largo
  - Ej. Las plataformas se hunden, puedes tocar el suelo envenenado
  - Ej. Enemigos que te pueden interceptar en el aire y te complican si saltar o no saltar, y en qué momento exacto y con cuánta fuerza se salta





# Decisiones complejas

- Las más *atractivas* son aquellas con las que defines tu estilo de juego (ser **conservador** o **arriesgarse**)
  - Ej. Bloques en lugares peligrosos; te juegas la vida... por una extra
  - En muchos casos ni siquiera podemos calcular el *valor esperado* porque la recompensa (o el castigo) es desconocido



# Ejemplo: Mario Kart



- Un título muy jugado y que siempre mantiene su vitalidad
  - Ej. En una sola partida encuentras algo específico y personal que poder contar
- La claves es crear **historias de jugadores** mediante las decisiones que tomamos
  - Las más potentes surgen en juegos que son *ricos* en **decisiones significativas** (= son **obvias para el jugador y afectan al estado del juego**)

“Un buen juego da opciones al jugador que tienen un *impacto real* en lo que pasa después” - Jesse Schell

# Ejemplo: Mario Kart

- Se ofrecen **decisiones complejas atractivas constantemente**, a cada momento
  - ¿Me guardo el caparazón rojo o lo tiro para ver si me toca algo mejor?
  - ¿Gasto la seta ahora o espero a una próxima recta?
  - ¿Uso la super bocina ahora o me la guardo por si me lanzan un caparazón azul?



# Ejemplo: Mario Kart

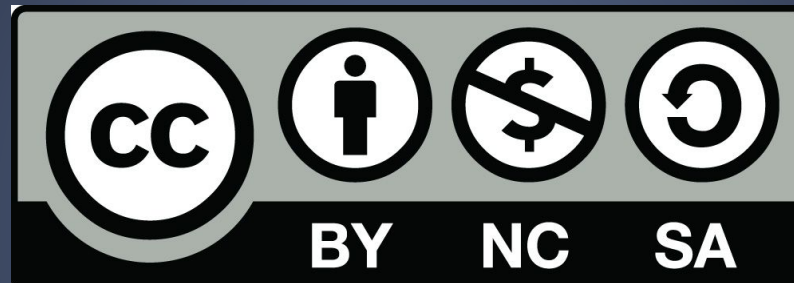
- En casi cualquier parte del nivel hay varias opciones, la decisión nunca es fácil
  - Como las monedas te dan velocidad, se puede ir por donde hay más (tramo más largo/peor) o menos
  - Ruta más rápida y peligrosa, o más lenta y segura
- Ofrece decisiones que son fáciles de entender por el jugador, normalmente sólo dos opciones al mismo tiempo
  - Si tu kart va muy adelantado o muy atrasado, entonces el juego también ofrece decisiones interesantes (caparazón azul, rayo o estrella...)



# Resumen

- La teoría de la decisión combina probabilidad con utilidad
- La ausencia de decisiones es una posibilidad y puede deberse a varios factores
- Las decisiones simples suelen no involucrar peligro y sólo ofrecer recompensas
- Las decisiones complejas van exigiendo más gradualmente y ya conllevan peligros; las más atractivas son aquellas en las que te hacen definir tu estilo de juego

# Críticas, dudas, sugerencias...



\* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

[www.federicopeinado.es](http://www.federicopeinado.es)

