



Diseño de Videojuegos

Mecánica
Atributos y habilidades

Motivación

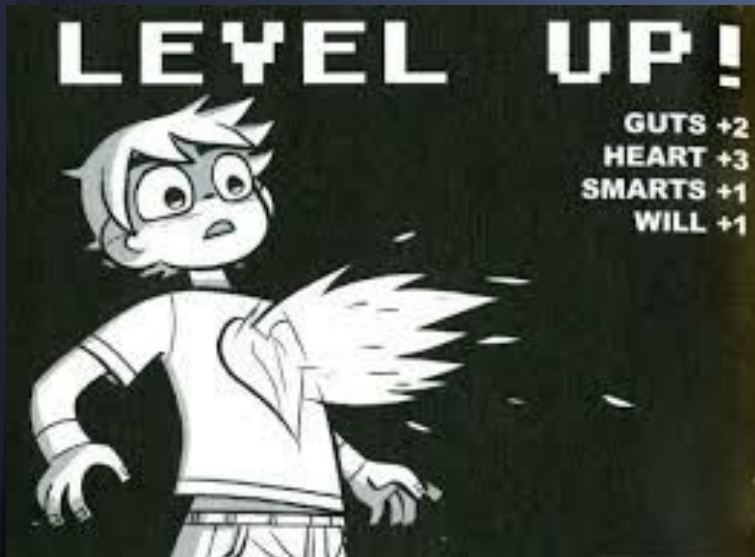


- Ser *siempre igual* o *hacer siempre lo mismo* es **aburrido**... y te hace abandonar un juego
- Por eso el avatar del jugador suele tener **atributos y habilidades cambiantes**



Motivación

- En realidad es otra forma de **mantener el interés** en un juego, o viendo cómo *progresas hacia un final* o cómo *emergen nuevas situaciones y comportamientos*
 - Los juegos de rol son muy ricos en estas mecánicas



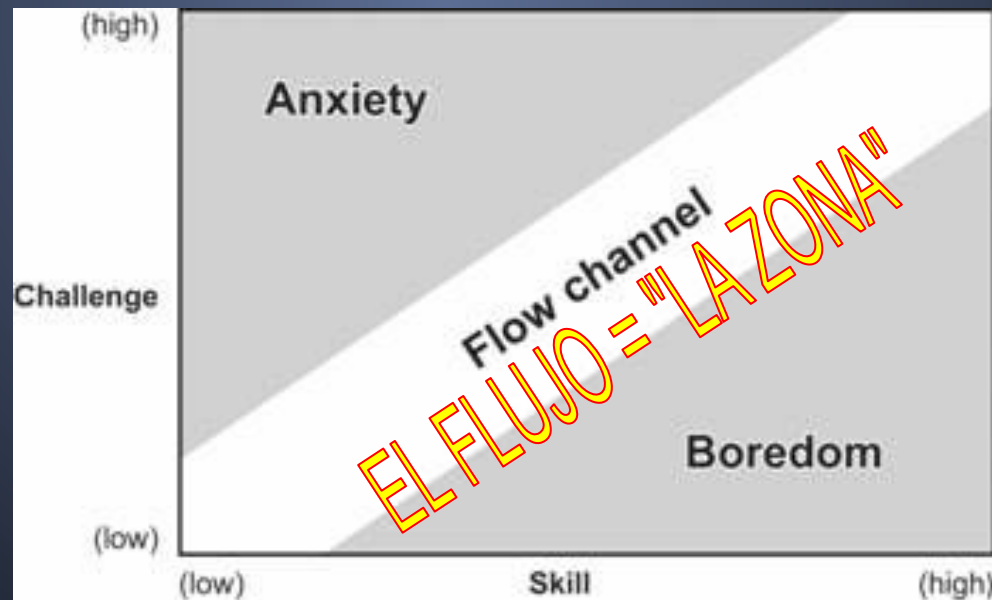
Atributos y habilidades

Puntos clave

- Atributos
- Habilidades
- Árboles de habilidades
- Anchura de mecánicas
- Profundidad de mecánicas

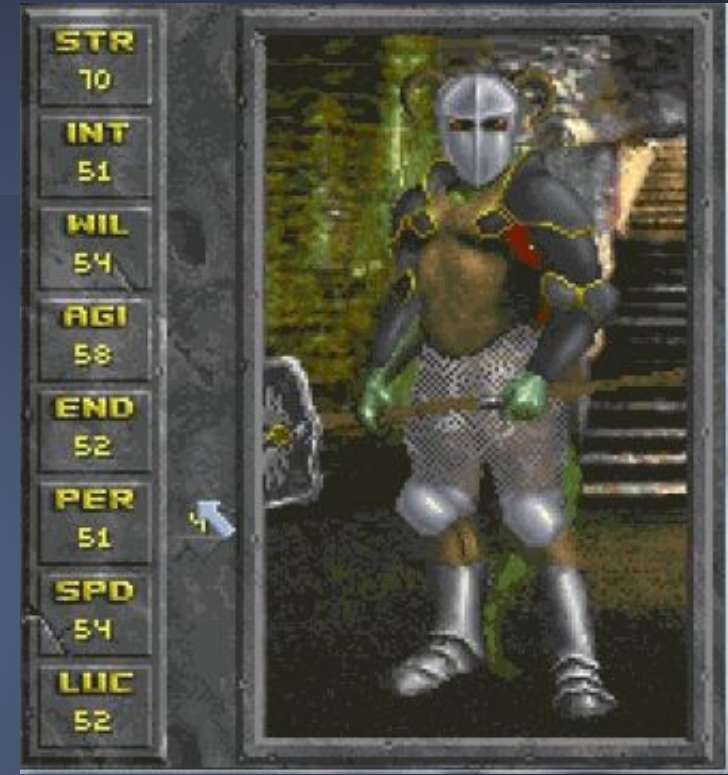
Atributos

- Son **físicos, mentales o sociales/espirituales**
 - Deben definirse bien para *avatares, enemigos...* y monitorizar que se desarrollan *en la misma proporción* en que aumentan los desafíos



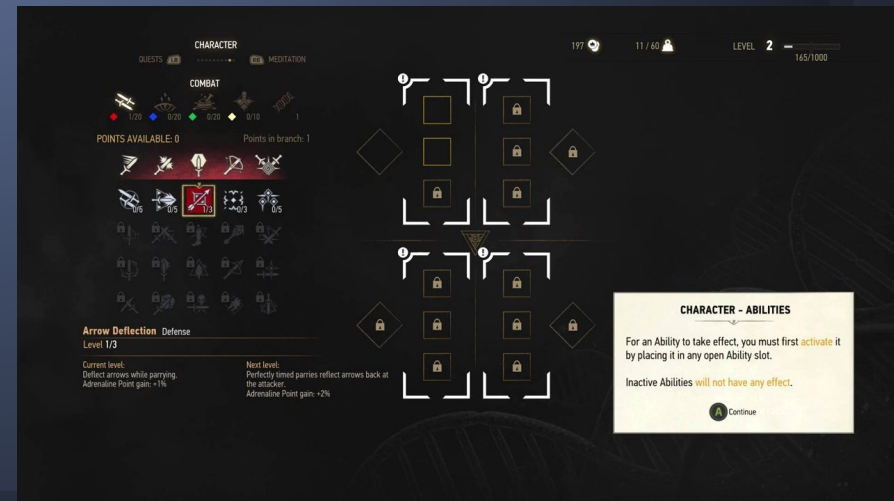
Atributos

- Se caracterizan por ir ligados a **mecánicas base**
- Son típicos en las **fichas de personaje** de un juego de rol (**fuerza**, **destreza**, **sabiduría...**)
 - Se debe establecer el rango, mínimos y máximos, valores iniciales, potenciales y temporales (actuales)
 - Se agrupan en forma de *razas* (**enano**, **orco**, **elfo...**)



Habilidades

- Se asocian con **mecánicas específicas** (+10 en *abrir cerraduras*) y son *pasivas* o *activas*
- Deberían desarrollarse a través de algún **sistema de experiencia**, con la práctica
 - Se agrupan en forma de *clases o profesiones* (**mag**o, **guerrero**, **explorador**...)
 - A veces existen *restricciones* a las habilidades que dependen de los atributos que se tengan



Árboles de habilidades

SKILL TREES

- Son como los árboles de tecnologías pero para **restringir las nuevas habilidades**
 - Proviene de RPGs como Diablo 2, pero hoy día lo usan casi todos los juegos AAA
- Típicamente se destacan y nombran unas 3 ramas principales, que irás desarrollando
 - Puede haber habilidades nuevas (**lanzar granada**) o simplemente mejoras cuantitativas (**+10 a escudo**)
 - La **experiencia** se consigue haciendo misiones y cada cierto nivel de experiencia se desbloquean habilidades (elegidas o no por el jugador)

Árboles de habilidades

- Esta **restricción sobre la progresión** ayuda al jugador a *ir digiriendo* todas las mecánicas
 - Tener todas las habilidades de **Kratos** al principio de **God of War** abrumaría, se usaría lo básico
 - Por el contrario, el *desbloquearlas* poco a poco **mantiene tu interés** y te anima a **probarlas**
- Supone un *metanivel* en la toma de decisiones, ya que sólo reordenando la aparición de mecánicas del juego estamos **personalizando la experiencia**

Árboles de habilidades

- Por supuesto también son útiles por *dinámica* (desbloquear algunas como objetivo) y por *estética* (sentir más poder)



Árboles de habilidades

- Errores comunes en su diseño
 - El jugador promedio lo desbloquea entero al final, no existiendo una verdadera “elección”
 - No aprovechar para restringir contenido del juego (*Deus Ex*) o cambiar la dinámica (*Prey*, te atacan torretas aliadas por ser demasiado alien)
 - Sólo sirve para mejorar las estadísticas de las habilidades, sin incorporar nuevas mecánicas apetecibles (que te inviten a su vez a ganar experiencia, desbloquear más habilidades...)

Árboles de habilidades

- Más errores comunes en su diseño
 - Preocuparse de la cantidad más que de la calidad
 - Incluir habilidades que deberían ser atributos o retrasar demasiado habilidades fundamentales
 - Desbloquear habilidades por jugar “normal”, sin tener que encontrar coleccionables, realizar misiones, etc. o de forma “absurda” (lanzando cuchillos a la pared)
 - No aprovechar para promover dinámicas diferentes que consistan en eso, en desbloquear habilidades
 - Diseñar menús aburridos (lentos y complejos) en vez de un desbloqueo directo o incluso automático



Participación

tiny.cc/DV

- ¿Cuál es el último juego al que has jugado que utilice un **árbol de habilidades**?
 - Respuesta (en texto libre)



Anchura de mecánicas

- Típico error de principiante
 - “*Las mecánicas y el contenido, cuanto MÁS, mejor*” **X**
- Conviene **reducir al mínimo las mecánicas** para conseguir sistemas muy sencillos que funcionen de manera *bien definida*
- El trabajo de diseño se complica luego, al añadir variantes e incrementar el número de mecánicas, ya que estas **interactúan entre sí**



Profundidad de mecánicas

- Los grandes juegos de estudios veteranos suelen tener mecánicas que funcionan a **varios niveles de profundidad**



Bayonetta 2 (Platinum Games, 2014)

Profundidad de mecánicas

- Nivel Aprendiz

- Si no es de nicho, el juego también se diseña para **jugadores casuales o primerizos** (la mayoría), que *deben divertirse* aunque sólo machaquen botones
- Lo lógico es que obtengan mala puntuación, mueran unas cuantas veces y sean menos vistosos



Profundidad de mecánicas

- **Nivel Jugador Medio**

- Son los que sacarán provecho a las mecánicas, combinándolas, ajustando el tiempo y la posición
- Ya pueden tomar decisiones (cómo usar las mecánicas) y de esta manera “expresarse” jugando
- El juego propone logros a este nivel
- Típico uso de *Combos* ($1+1 > 2$), *barra de energía*, *Fatalities*...



Profundidad de mecánicas

- Nivel Maestro

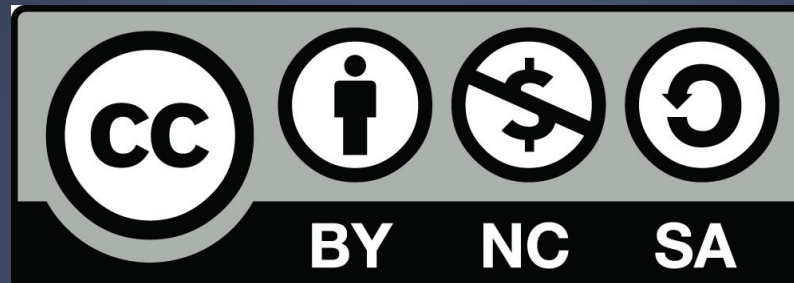
- El diseñador crea el sistema de puntuación (y su máximo), modos superdifíciles, logros especiales...
- Se requiere conocimiento, tiempo y destreza como jugador, para descubrir aspectos ocultos de las mecánicas que *ni se mencionan* en los tutoriales
- Viendo jugar a un maestro queda claro por qué tú y yo NO lo somos...



Resumen

- Los atributos son básicos y pueden ser físicos, mentales o sociales/espirituales
- Las habilidades son más específicas y las hay activa o pasivas
- Los árboles de habilidades son restricciones a la combinación y el progreso de estas
- La anchura de mecánicas es una mala idea al principio
- La profundidad de mecánicas supone un diseño tanto para aprendiz como maestro

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

