



Diseño de Videojuegos

Dinámica
Dificultad y equilibrio

Dificultad e identidad

- ¿Es la dificultad de un videojuego parte de su **identidad y atractivo único**?

249,460 views | Mar 28, 2019, 10:27am

'Sekiro: Shadows Dies Twice' Needs To Respect Its Players And Add An Easy Mode



Dave Thier Senior Contributor

Games

I write about video games and technology.



HIDEO_KOJIMA ✓
@HIDEO_KOJIMA_EN



Normally there's only Easy Mode, but we added Very Easy Mode for movie fans since we have real actors like Norman, Mads, Lea starred in. Even Yano-san who never completed the 1st stage of PAC-MAN, was able to complete the game on Very Easy Mode 👍🌈🦀😄 twitter.com/Kaizerkunkun/s...

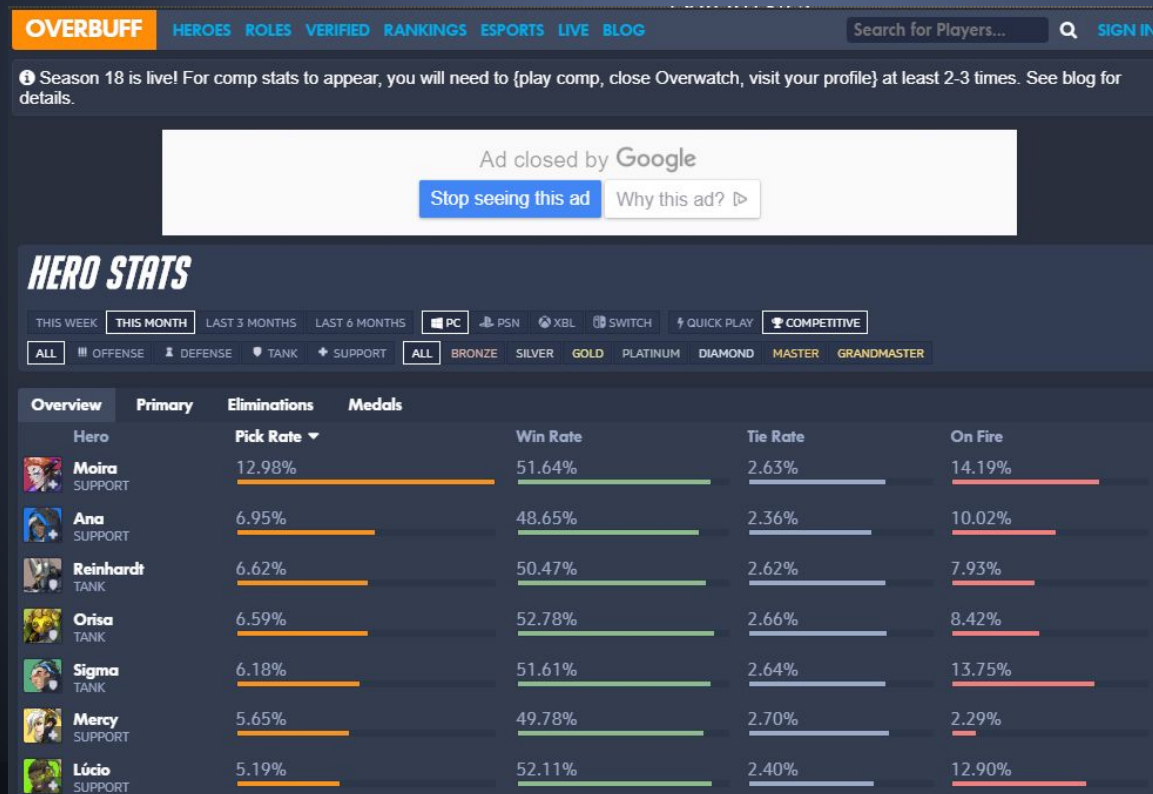
Ayako (Touchy!) @Kaizerkunkun

Finished DS test play. It took a month as I was playing while doing daily work since 8/6. As being a beginner I picked Very Easy Mode. According to my boss, this mode is for ppl who usually don't play game, movie fans or RPG fans. Normal or Hard Mode is for action game fans.



Equilibrio e igualdad

- ¿Equilibrar consiste en **tratar con igualdad** a todos tus jugadores, sean quienes sean?



Puntos clave

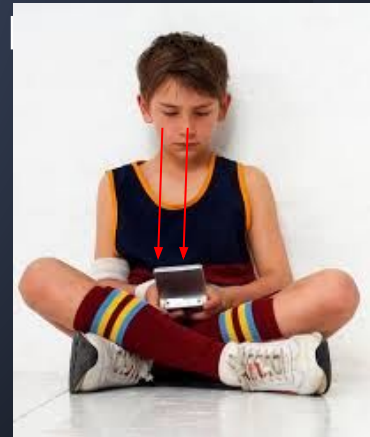
- Dificultad, ritmo y proporción
- Equilibrar un juego
- Ajustes y equilibrado
 - Fases
 - Tipos
 - Técnicas
- El futuro del equilibrado

Dificultad, ritmo y proporción

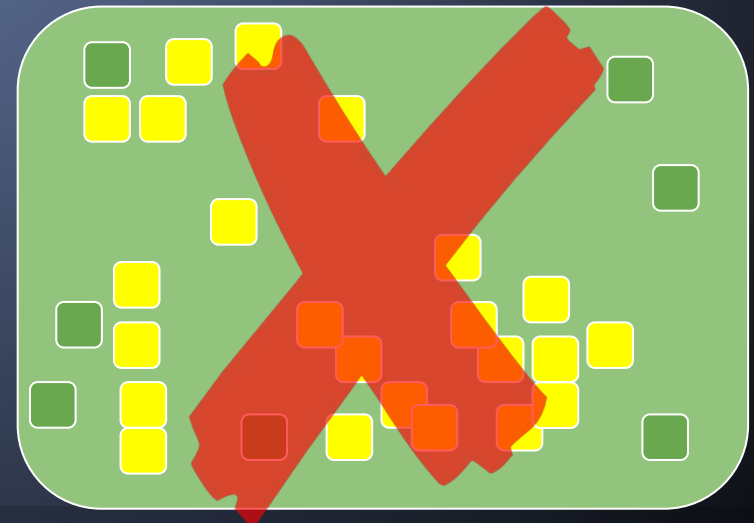
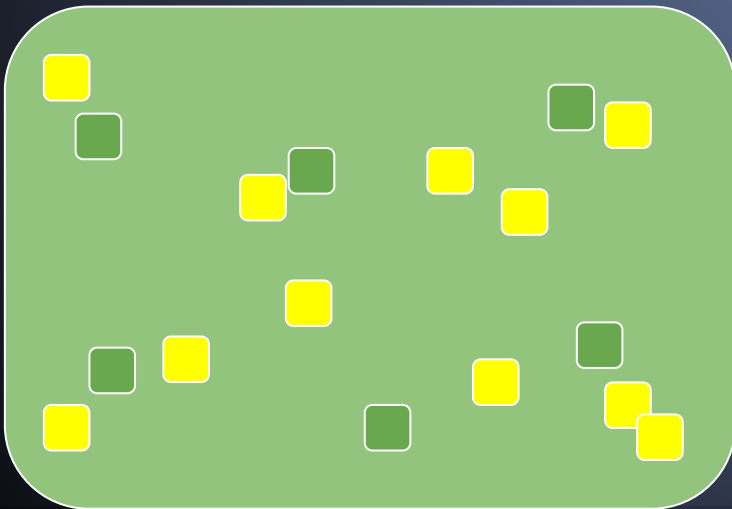
- El **ritmo** y la **proporción** aplica a cómo cambia la frecuencia e intensidad del reto

“In Halo 1, there was maybe 30 seconds of fun that happened over and over and over and over again” - Jaime Griesemer

- En juegos multijugador o de mundo abierto tenemos menos control directo sobre esto
- En cierto sentido, la **dificultad** engloba muchos de estos aspectos
 - Es *el indicador* que recuerda que debemos mantener al jugador objetivo en “la zona”



Dificultad, ritmo y proporción



Variando la dificultad

- El **ritmo** se basa en oleadas de enemigos (cantidad y frecuencia), velocidad del scroll, tipos y escasez de potenciadores (powerups)...
- La **proporción** se da entre las habilidades de los personajes, el contenido de los niveles...
 - Ej. **Uncharted 1 vs 2**
- La **dificultad** se puede *variar* mediante un menú de niveles, ofreciendo asistencias, varios caminos posibles, haciéndolo de forma automática, o al comienzo de la partida

Tendencia a una excesiva dificultad

- Un problema muy extendido entre novatos
 - Querido diseñador: “Si tu juego es *demasiado* difícil (o fácil, claro), has fracasado”
- Múltiples causas
 - Cultura hardcore gamer muy influyente (moda “sado”)
 - Celo/orgullo de desarrollador
 - Referencia incorrecta: Los desarrolladores están “contaminados” como jugadores (son mejores que el 90% de ellos; lo mismo pasa con los probadores)
 - No se usan probadores externos o de primera impresión... ni “público objetivo” de verdad



Equilibrio no es “justicia” (aparente)

BALANCE

- De hecho, es interesante crear conflictos y situaciones “injustas” (sin igualdad)
 - Como impresión subjetiva del jugador
 - Ej. Luchas tipo “David contra Goliat”



“La percepción del equilibrio es más poderosa que el equilibrio mismo” - Jeff Kaplan



“Cada combate en Halo es injusto” - Jaime Gresiemer

Equilibrio es “adecuación” al diseño

- Un juego está equilibrado si no hay ninguna mecánica o elemento **demasiado eficaz**, **demasiado ineficaz**, o simplemente **indeseable/incompatible** con el resto
 - La **dificultad** estará *justo* en el punto que quieres
 - Habrá un reparto equitativo de posibilidades entre jugadores



posibilidades

“La perfección se consigue, no cuando no hay nada más que añadir, sino cuando no hay nada más que quitar” - Antoine de Saint-Exupéry

Equilibrar un juego

- Consiste en ajustar contenido y jugabilidad para que **no haya elementos irrelevantes** en el diseño del juego
 - Personajes, armas, unidades...
 - Si los hay, desaprovechamos oportunidades (permitiendo decisiones o dinámicas absurdas...)
 - Ajustar significa modificar la *mecánica* o el elemento concreto (reglas operativas o valores de los parámetros)
 - Si algo sobra, la solución es quitarlo...
o tratar de devolverle su *relevancia* en el diseño
 - *Mejor aumentando eficacia que disminuyendo...*



Ajustes y equilibrado



- Como parte del proceso de desarrollo *iterativo*, se realizan frecuentes ajustes
 - **Ajustar** está estrechamente relacionado con **probar**
 - Uno de los objetivos es equilibrar (más) el juego, si no lo está

Siempre se puede estar "más" en forma



Revamp Equilibrar ("remendar" un juego desequilibrado)	Overpowered (OP) Componente demasiado eficaz	Buff Aumentar eficacia de un componente	Overpowered character Personaje demasiado eficaz
	Underpowered (UP) Componente demasiado ineficaz	Nerf (o Debuff) Reducir eficacia de un componente	Gimp Personaje demasiado ineficaz

Participación

tiny.cc/DV

- ¿Qué significa entonces equilibrar un juego?
 - Respuesta (en texto libre)



Fases en el equilibrado

- **Equilibrado preventivo**

- Durante el desarrollo es fundamental externalizar (a campos públicos, *scripts* o ficheros) todas las reglas y parámetros susceptibles de sufrir ajustes

- **Equilibrado parcial**

- Es posible equilibrar un nivel o alguna dinámica de forma independiente

- **Equilibrado completo**

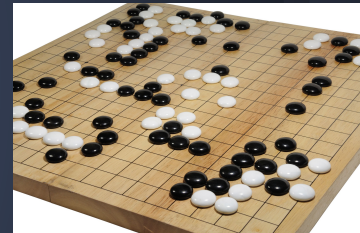
- Se suele equilibrar tras desarrollar la funcionalidad, teniendo esa visión global (aunque es iterativo)

Tipos de equilibrado

¡Se empieza por aquí!

- **Equilibrado fundamental**

- Equilibrar **características** es lo más difícil
- Será más o menos duro **según el público objetivo**



- Mediante apreciaciones **cualitativas** (variedad de retos, gancho, diversión, adicción, etc.)

- **Equilibrado paramétrico**

- Aproximación **cuantitativa** (daño, salud, velocidad y aceleración, atributos de armas...), algo más fácil

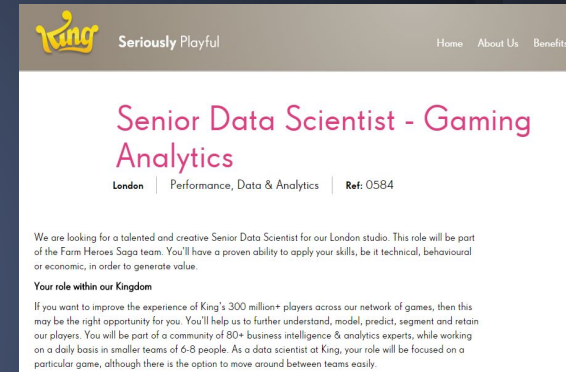
Técnicas de equilibrado

- **Reparto aleatorio inicial**, para evitar patrones predominantes
 - Ej. Armas en RPG
- **Reparto simétrico** de recursos/poderes
 - Típico del multijugador online competitivo
- **Ciclos de realimentación** para “compensar” los cambios de poder que se produzcan



El futuro del equilibrado

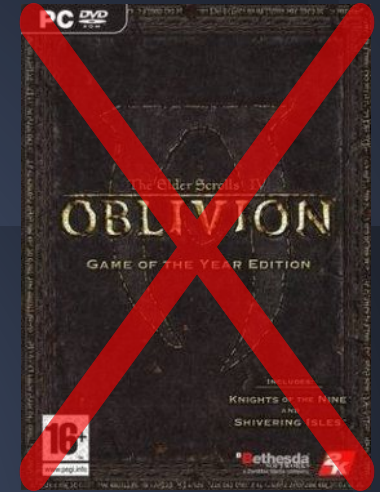
- Cada vez más se usan **métricas** (*análisis estadístico* de muchas partidas) para equilibrar
 - Tiempo promedio en superar un nivel, número de fracasos antes de conseguirlo, munición utilizada y restante, etc.
- Aunque otros diseñadores consideran que la clave está en **el instinto y la experiencia**



“Al final, equilibrar tu juego es más una ‘intuición’ [sentimiento visceral] que otra cosa” - Richard Rouse III

El futuro del equilibrado

- **Director de juego** que ajuste “inteligentemente” la dificultad
 - En base a heurísticas (simplificaciones)
 - Ejemplos: Left4Dead, Max Payne 3, Fallout 3...

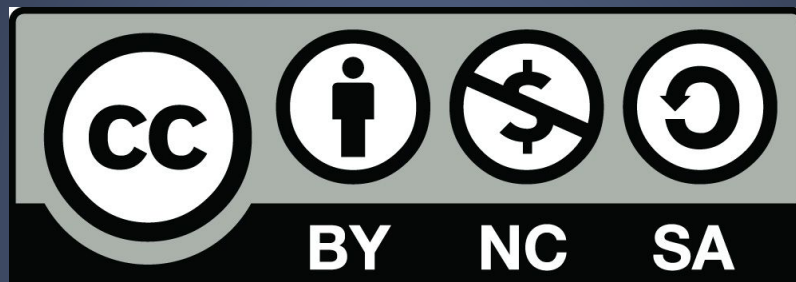


¿Se mantendrá la identidad del juego?

Resumen

- Ritmo y proporción indican cómo evoluciona el reto en intensidad y en frecuencia
- La dificultad agrupa muchos aspectos susceptibles de ajustar
- Un juego demasiado difícil (o fácil) está mal
- No es lo mismo equilibrar que ser “justo”
- Equilibrar es rediseñar el juego para que no “sobre” ninguna mecánica o elemento
- Hay equilibrado preventivo, parcial, completo, cualitativo y cuantitativo...

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

