



# Diseño de Videojuegos

Dinámica

Solitario, multijugador cooperativo o competitivo

# Motivación

- Me aburro...  
¿a qué puedo jugar?



# La dinámica es “el verdadero juego”

- Nos responde: *¿A qué juega el jugador?*



# Puntos clave

- Solitario
- Multijugador competitivo
- Multijugador cooperativo
- Multijugador combinado
- Modos de juego



# Solitario

- Nos motiva lo **sensorial**, lo **narrativo**...
  - Hacer tareas a cambio de avanzar un poco más en la historia es una dinámica clásica de la **Aventura**
  - Nos enganchamos a un cliffhanger y nos maravillamos con un buen plano general
- También nos seduce el **descubrimiento** y cierto "**masoquismo**" a veces
  - Queremos sorpresas, secretos, **exploración**...
  - Hasta sufrir dedicando tiempo y esfuerzo para **conseguir** todos los coleccionables o logros, construir (**Simulación**) cosas más y más complejas

# Solitario

- El juego del mismo nombre, que demuestra que hay placer y es posible relajarse y disfrutar **poniendo orden al caos/el azar**
  - Haciendo ganchillo u ordenando piezas de LEGO



# Solitario

- También hay **fantasías de poder** y de otros tipos que teóricamente involucran a otros (en nuestra cabeza, nunca estamos solos)



# Participación

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

- ¿Qué dinámicas cuando juegas solo te resultan **más atractivos**?
  - Respuesta (en texto libre)





# Monojugador vs Multijugador

- De alguna manera **siempre jugamos “con otras personas”**, el ser humano es un ser social
  - *Zoon Politikón*, que decía Aristóteles
- Aunque no sea simultáneamente, cada vez más, **jugamos pensando en...**
  - ... pasar el rato con nuestros amigos
  - ... conocer a más gente, generar relaciones
  - ... ser reconocido, alcanzar cierto status
  - ... evadirnos de problemas y personas reales
  - ... expresarnos y conocernos mejor a nosotros



# Cooperación y competición

- Competir



- Cooperar





# Multijugador competitivo

- Los **desafíos** son una clara motivación para casi todo el mundo, incluso **dominar a otros**
- También la **expresión** personal, el tomar decisiones propias, lucir diferente...



# Multijugador competitivo

- Equilibra el juego
- Proporciona un oponente que merece la pena (es un reto)
- Propone un problema interesante a resolver
- Permite juzgar nuestro *status* de habilidad en un círculo social de jugadores
- Hoy día permite estrategias, elecciones y psicología humana, más compleja que la IA
  - Aunque cada vez es más fácil engañarnos con bots



# Multijugador cooperativo

- Nos motiva el **compañerismo**, la pertenencia a un grupo o comunidad
- Es oportunidad también de roces y rencillas
  - **Socializar**, en definitiva (comunicarnos)



# Multijugador cooperativo

- Permite jugar con unas dinámicas más *expresivas* que las de un sólo jugador
- Permite disfrutar del más profundo y sofisticado “éxito por resolver problemas en grupo”
- Permite sentirse parte de un equipo, formar parte de algo mayor que uno mismo
  - Ej. Facciones o universos enteros de los MMOGs

# Multijugador combinado

- A menudo se suelen **combinar competición con cooperación**
  - Ej. Todos los deportes de equipo





# Modo de juego

- Como dijimos, es una acotación definida de una serie de mecánicas **y dinámicas**
  - Hay juegos completos con una o unas pocas dinámicas, pero otros en cada modo de juego tienen dinámicas distintas
  - A menudo se cambian también aspectos **estéticos** del juego



# Modos de juego

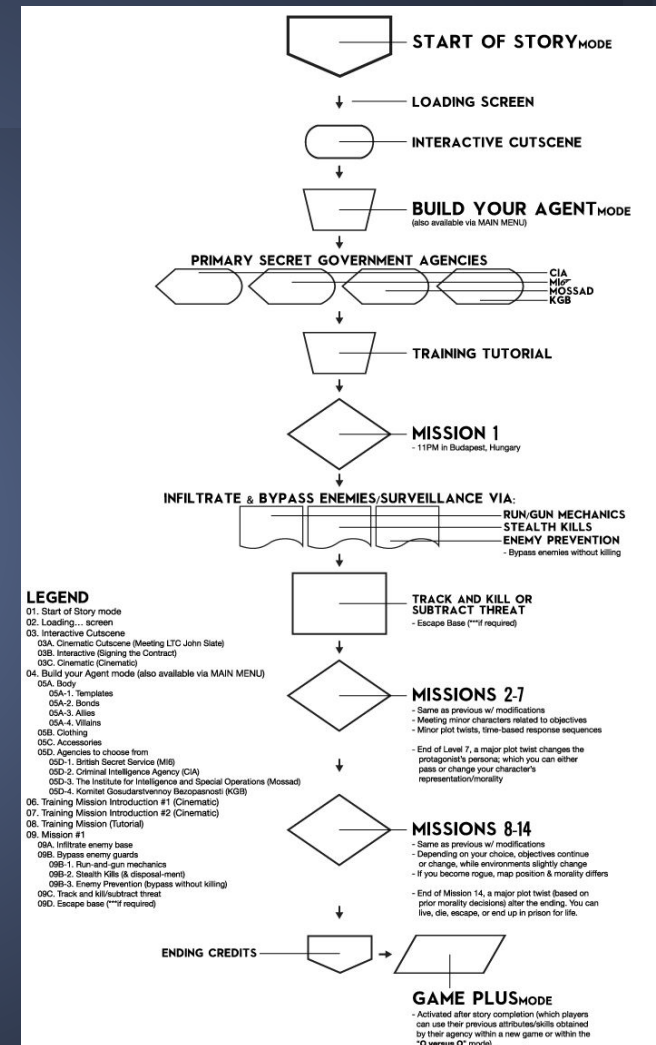


- A veces podemos **elegirlos nosotros**
  - Monojugador vs. Multijugador (y N° de jugadores)
  - Cooperativo vs. Competitivo
- Otras veces no lo podemos elegir
  - Secuencia de disparos vs. Saltos entre plataformas
  - Resolución de un puzzle vs. Exploración libre
  - Cinemáticas, Quick Time Events (QTEs), etc.

# Modos de juego

- A menudo es buena idea dibujar un **diagrama de flujo** para definir cómo y cuando se pasa de un modo de juego a otro

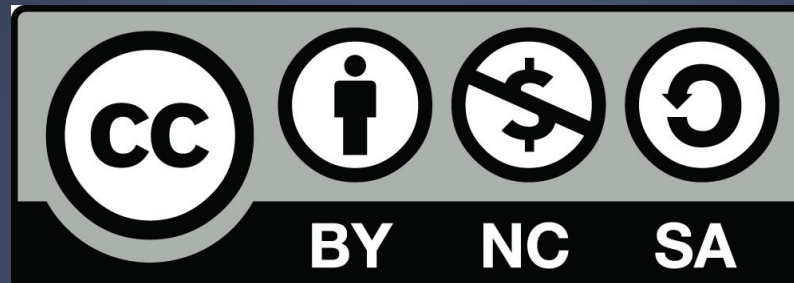
FLOW  
CHART



# Resumen

- En solitario son muchos los placeres que podemos encontrar en el juego
- El multijugador competitivo se centra más en el desafío y la expresión individual
- El multijugador cooperativo busca más socializar, el compañerismo, etc.
- Los modos de juego son distintas configuraciones mecánicas y hasta distinta dinámica

# Críticas, dudas, sugerencias...



\* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

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

