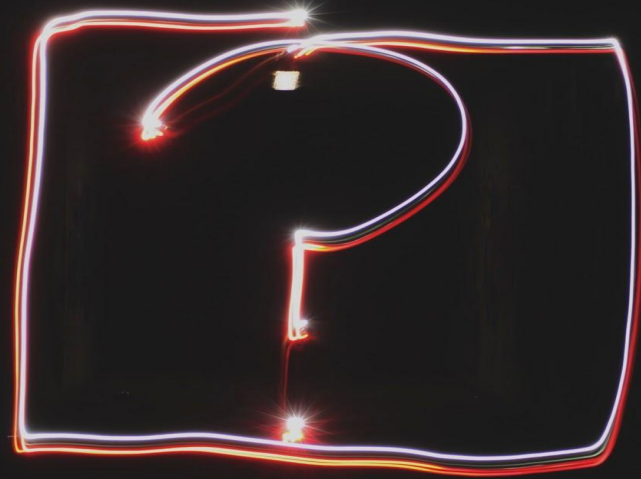




Tema 3.5

# Estrategia y táctica





¿Qué es la estrategia?

**A: El conjunto de los objetivos que se han de cumplir para superar un problema.**

**B: Un plan general de actuación que define patrones operacionales a largo plazo.**

**C: Los medios que se utilizan para resolver un problema.**

**D: La solución a un problema concreto.**

---

**La estrategia es  
un plan general a  
largo plazo que  
define patrones  
operacionales.**

## Ejemplo 1:

“Voy a jugar de manera agresiva; intentaré atacar siempre que pueda al héroe enemigo”.



---

## Ejemplo 2:

**“Voy a intentar apoyar a mis compañeros siempre que pueda, y me centraré en la sanación”.**



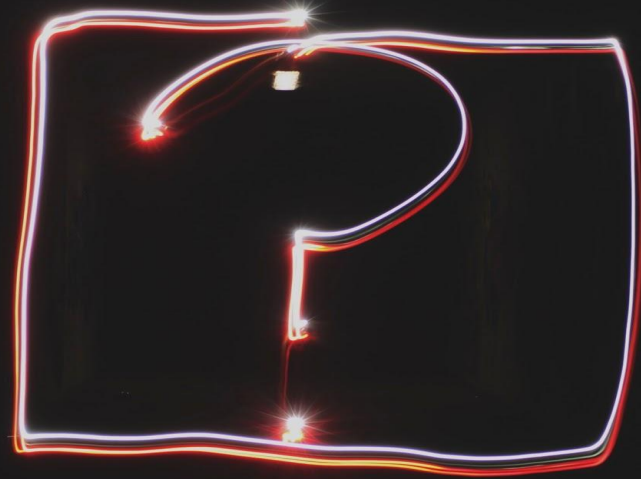


---

## Ejemplo 3:

**“Voy a centrarme en utilizar la caballería e intentaré flanquear al enemigo siempre que tenga la oportunidad”.**





¿Qué son las tácticas?



---

Las **tácticas** son el conjunto de medios utilizados para alcanzar un objetivo estratégico concreto.

## Ejemplo 1:

“Voy a utilizar un esbirro para destruir sus defensas, y en el siguiente turno equiparé un arma para acabar con su héroe”.



---

## Ejemplo 2:

**“Voy a quedarme tras el tanque del grupo por ahora, y me adelantaré para atacar solo si llevamos ventaja”.**





---

## Ejemplo 3:

**“Voy a cargar por la ladera de esta montaña con mi caballería, mientras los arqueros presionan el frente”.**



**Aunque casi todos los videojuegos requieren el uso de estrategias para lograr la victoria, solemos hablar de "juegos de estrategia" en casos muy concretos, como los que se incluyen a continuación.**





# RTS (*Real Time Strategy*)

---

- Gestión compleja de recursos, edificios y unidades en tiempo real.
- Contra una I.A. o contra otros jugadores.
- En muchos casos, la capacidad para tomar decisiones rápidamente se sitúa por encima del pensamiento verdaderamente estratégico.
- Premian al jugador con tranquilidad y dominio.
- Ejemplos notables: *Age of Empires*, *Command & Conquer*, *Starcraft*.



Принципы 160/160



56:26



## RTT (*Real Time Tactics*)

---

- Similares al género RTS, pero sin gestión de edificios, territorios o recursos.
- Centrados únicamente en el combate y en el desarrollo de tácticas militares.
- La sensación de realismo es un valor muy importante.
- Ejemplos notables: *Total War*, *World in Conflict*, *Commandos*, *Shadow Tactics*.



Succubus (6)  
Damage: 54-109  
2-4 will die.



29



6



6



39



6



8



10



10

## TBS (*Turn-Based Strategy*)

---

- Lo habitual es que los jugadores deban realizar gestión de recursos y combatir.
- Tenemos una cantidad de acciones limitada por movimientos, recursos o tiempo.
- Los turnos del jugador y el enemigo se alternan.
- Es frecuente contar con secuencias de gestión y de combate, por separado.
- Ejemplos notables: *Heroes of Might and Magic*, *Fire Emblem*, *X-COM*.





**WORLD TRACKER**

**ECONOMICS**

Turns: 2 Build 2 Banks.

**HUMANISM**

Turns: 15 Earn a Great Artist.



13 WASHINGTON 55 50

Plains  
Owner: America (Washington)  
Movement Cost: 1  
Route Movement: 0.75 (Industrial Road)  
Appeal: Average (0)  
Continent: Arctica

**LOS ANGELES**

BUILDINGS	0
RELIGIOUS CITIZEN...	0
AMENITIES	0
HOUSING CAPACI...	1/2

1 5 TURNS UNTIL GROWTH 9 TURNS UNTIL COMPLETED

Granary





## 4X (*explore, expand, exploit and exterminate*)

---

- Tienen muchos elementos en común con los videojuegos del género TBS: el funcionamiento por turnos es determinante.
- Ponen el foco sobre la estrategia a gran escala y la gestión de recursos.
- Son muy adictivos por dos motivos principales:
  - Premian al jugador de manera constante.
  - Ningún turno acaba de manera conclusiva; siempre queda algo por hacer.
- Ejemplos notables: *Civilization, Master of Orion, Age of Wonders*.

EVERY "CIVILIZATION" GAME EVER:

LET ME  
JUST...

...FINISH THIS  
ARCHER...

... AND THEN...

... I WILL STOP.

950/3067  
1090/1135

3364/3826  
456 / 1800  
0.778 1.49

50:41 5 10 19  
FPS: 59  
47 38

18  
18  
18  
18

6

Volibar  
18

GreenTerror  
18

111  
0  
0.818  
461  
136  
164  
1713  
Udyr  
18

3 184 86  
950 / 3067  
1090 / 1135

Minimap

# MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

---

- Heredan elementos del género RTS.
- La jugabilidad está centrada en la acción en lugar de en la estrategia. No obstante, hace falta una buena estrategia de equipo para poder ganar.
- Premian el rápido desarrollo de tácticas y el trabajo conjunto.
- Ejemplos notables: *League of Legends*, *DOTA 2*, *Heroes of the Storm*.



- Enchantress ★ (32 dps)
- ChaosKnight ★ (27 dps)
- AntiMage ★ (24 dps)
- BountyHunter ★ (24 dps)
- Crystal ★ (16 dps)
- Enchantress ★ (11 dps)

Cyborgmatt  
Unknown  
89%

Color calibration and game mode selection panel.



Chess Player interface showing unit stats, abilities, and a mini-map.

## ***Auto Battler***

---

- El género surge gracias a un *mod* de DOTA 2.
- Comparten elementos con el género MOBA, del que proceden.
- Heredan el sistema de cuadrícula y piezas de juegos clásicos como el ajedrez.
- El combate es autónomo, y el jugador solo controla ciertos aspectos de este.
- Ejemplos notables: *Auto Chess*, *Teamfight Tactics*, *DOTA Underlords*.





9 47/87



13/19



151/160



6/12

12

3/3

9

0 Thinking Ahead

2 Reaper

1 Wild Strike

2 Bash

1 Strike+

End Turn



# Videojuegos de cartas

---

- Multigénero: Se entremezclan con otros tipos de videojuego, como los *roguelike* o los RPG.
- Tienen en común el factor estratégico.
- Estrategia en dos fases: construcción del mazo y combate.
- La estrategia de construcción determina la dinámica de combate.
- Ejemplos notables: *Slay the Spire*, *Hearthstone*, *Gwent*, *The Elder Scrolls: Legends*.

A long-exposure photograph of a glowing neon 'P' in a dark, graffiti-covered room. The neon is composed of multiple overlapping lines in red, orange, and white, creating a sense of motion and depth. The room's walls are covered in dense, colorful graffiti, and the floor is dark and reflective. The overall atmosphere is mysterious and artistic.

**¿Cómo diseñamos  
videojuegos de estrategia?**

# Una tarea compleja

---

- Hay que destinar muchos más esfuerzos al equilibrado de facciones y unidades.
- Es muy útil incluir en el GDD una descripción detallada de la dinámica de juego prevista para cada tipo de facción, ejército o unidad.
- Debemos probar un prototipo de nuestro videojuego cuanto antes, con tantos jugadores como sea posible, y dejar que la experiencia con este determine el contenido final del documento de diseño.



# Una tarea compleja

---

- La especificación del diseño de combate debe ser relacional: se debe explicitar cómo interactúan unas unidades con otras.
- En el caso de que nuestro videojuego funcione por turnos, es importante que la duración de todos ellos sea similar, y se vaya reduciendo con el tiempo (en lugar de aumentar).
- Hay que trabajar en un tutorial más largo de lo que es habitual, y conseguir hacerlo ameno.
- Suele ser práctico destinar tiempo y recursos a diseñar y programar un editor de mapas que facilite la creación de niveles.

# Líneas rojas

---

- Una unidad nunca debe ser completamente autónoma. Tiene que tener sentido en un marco estratégico concreto.



# Líneas rojas

---

- No podemos hacer que el jugador sufra largos periodos de estrés: es fundamental alternar entre estabilidad e inestabilidad.





# Líneas rojas

---

- No debemos contar historias que no estamos capacitados para contar.



≠



**THE END**