

El Azar

Relación entre la Incertidumbre y Juegos Significativos

- La incertidumbre permite a los jugadores sentir que sus decisiones afectan el juego.
- El juego significativo surge de relaciones decisión-resultado.
- La incertidumbre no se limita a la aleatoriedad, también en juegos estratégicos como el ajedrez.

Importancia de la “Sensación de Aleatoriedad” en Juegos

- La “sensación de aleatoriedad” es crucial para la experiencia de juego.
- La aleatoriedad aumenta la emoción y rejugabilidad del juego.
- La ausencia de aleatoriedad puede hacer que un juego sea seco o intensamente competitivo.

Aspectos de la Aleatoriedad en Juegos

- Papel del azar y variedad en la experiencia de juego.
- Equilibrio necesario para evitar previsibilidad o caos.
- Diferentes formas de aleatoriedad: dados, cartas, ruleta, etc.
- Importancia de entender las consecuencias de las acciones.

Mejora de la Toma de Decisiones con Aleatoriedad

- Aleatoriedad evita estrategias únicas y emociona la toma de decisiones.
- Decisiones estratégicas se vuelven más complicadas con elementos desconocidos.

Relación entre Decisiones y Eventos Aleatorios

- Adaptación a eventos aleatorios inesperados.
- Toma de decisiones seguida por revelación de eventos aleatorios.
- Generación de momentos dramáticos en el juego.

Juegos Completamente Aleatorios

- Mayoría de juegos tiene al menos un componente de habilidad.
- Juegos infantiles y de apuestas pueden carecer de habilidad en ciertos contextos.

Relación entre Aleatoriedad y Decisiones en Juegos de Apuestas

- Aunque algunos juegos son de pura suerte, los jugadores toman decisiones (elegir números en la lotería) que agregan significado al juego.

- Significado más allá de la oportunidad de ganar dinero.

Balance de Juego

Balance de Juego

- Proceso para garantizar que el juego cumpla los objetivos de la experiencia del jugador.
- Asegurar que el sistema sea del alcance y complejidad imaginados.
- Elementos del sistema deben funcionar juntos sin resultados no deseados.

Balance de Variables

- Ajuste de variables del sistema.
- Involucra matemáticas y estadísticas complejas.
- Instinto y números son clave.

Balance de Dinámicas

- Ajuste de fuerzas en movimiento del juego.
- Identificación y corrección de desequilibrios.

Balance de Posiciones Iniciales

- Hacer que el sistema sea justo para todos los jugadores.
- No necesariamente dar los mismos recursos, considerar la equidad.

Balance de Habilidad

- Ajuste de nivel de habilidad para la audiencia objetivo.
- Fortalezas y debilidades como clave del equilibrio.

Recursos

- Todo bajo el control de los jugadores.
- Administración y control clave en el diseño de juegos.

Bucles de Retroalimentación

- Positivos y negativos.
- Ajuste para estabilizar o desestabilizar el juego.

Estrategias Dominantes

- Descubrimiento de estrategias que dominan sobre otras.
- Evitar reducir opciones generales del juego.

Juegos Simétricos

- Condiciones iniciales y acceso iguales.
- Importancia del equilibrio, incluso con el turno inicial.

Juegos Asimétricos

- Diferentes habilidades, recursos u objetivos.
- Necesidad de justicia en el diseño.

Aumento de Dificultad

- Dinámica de desafío que se ajusta con la mejora del jugador.
- Pacing o ritmo del juego como factor clave.

Ajuste de Dinámica de Dificultad (DDA)

- Ajuste de dificultad durante el juego basado en el rendimiento.

Emparejamiento o Matchmaking

- Enfrentamiento contra oponentes de habilidad similar.

Múltiples Capas de Comprensión

- Profundidad estratégica del juego.
- Expansión del espacio de posibilidades y desafíos.

Enfoques de Diseño

Enfoques de Diseño: alternativas

- **De Arriba hacia Abajo**
 - Adaptación de IPs existentes (libros, películas).
 - Convertir el material original en experiencia interactiva.
- **De Abajo hacia Arriba**
 - Aplicar exitosamente verbos o mecánicas divertidas.
 - Complementar con escenario, contenido e historia.

Proceso Cognitivo de Diseño

1. **Idea Inicial**
 - Traducir en concepto o juego.
 - Viajes de pensamiento entre concepto y juego.
2. **Componentes del Juego**
 - Concepto y Contexto (flexibles).
 - Núcleo: Características, Contenido, Mecánica, Verbos.

Establecimiento de Principios

- Antes del prototipado.
- Objetivos de experiencia guían el proceso creativo.
- Centrarse en ideas interesantes para jugadores.

Dinámica Central del Juego

- Única experiencia que los diseñadores transmiten.
- Se resume en una oración.
- Ejemplos: Recolectar pastillas en un laberinto.

Bases Sólidas para el Diseño

- Adquisición territorial, predicción, razonamiento espacial.
- Supervivencia, destrucción, construcción, colección.
- Captura o evasión, comercio, carrera hasta el final.

Importancia de Establecer Bases

- Mantiene proceso creativo riguroso.
- Centrado en jugadores.
- Evita “páginas en blanco” y permite decisiones coherentes.