



LABORATORIO 10

Videojuegos, Programación, Diseño
Puntuaciones, Objetivos y Motivación

1. Pre-Laboratorio

- De algún juego que conozca analice.
 1. Objetivos o Misiones en el juego.
 2. ¿De que forma el juego le motiva a continuar?
 3. ¿Existe alguna medida del progreso, desempeño o habilidad del jugador?
 4. ¿Puede resumir ciertas mecánicas del juego en ciclo reto/recompensa?

2. Introducción

La importancia de una experiencia de juego depende de el interés general que este juego pueda generar. Crear y mantener el interés de el jugador es una forma de manejar su grado de motivación. La motivación del jugador es el factor que va determinar si el jugador va continuar jugando después de cierto tiempo e incluso después de terminar el juego [5, p. 75].

En un inicio se tiene la ventaja de saber que el jugador esta motivado al comenzar el juego porque esta ya ha tomado los primeros pasos de obtener e iniciar el juego. Luego de esto es que empieza nuestro trabajo como desarrollados y diseñadores de mantener al jugador motivado y entretenido. Es usual que los primeros minutos de juego suelen definir si se capta o no al jugador [4].

3. Sistemas de Motivación

El diseño del juego debe construir un ciclo sobre las necesidades del jugador y responder a estas con una sucesión de retos y recompensas. Esta estructura en videojuego esta construida alrededor de los principios de progresión, avance y logros [4].

Crear un ciclo reto/recompensa es relativamente sencillo pero puede fácilmente volverse repetitivo y restrictivo. Es tarea de los desarrolladores y diseñadores mantener al jugador motivado en el ciclo reto/recompensa, evitando los problemas principales que pueden convertir a este ciclo en un juego tedioso.

3.1. Motivación en las Recompensas

Un sistema de recompensas es base fundamental en para mantener la motivación. Básicamente consiste en que cada esfuerzo del jugador debe tener alguna forma de recompensa, esta recompensa puede tomar muchas formas y su rol principal es por supuesto que motivar al jugador.

En juegos de action-RPG como *Diablo* [2] o *Guild Wars* [1] el gameplay gira alrededor del poder que tiene el personaje manejado por el jugador, este poder va creciendo a medida que el jugador progresa en el juego, la recompensa es un personaje mucho mas poderoso que el personaje a medida que se progresa en el juego. Este progreso también abre acceso a nuevas áreas y objetos del juego.

3.2. Motivación en las Necesidades

Comúnmente utilizado en juegos de estrategia, construcción o *managing*. En juegos como *StarCraft* [3] la mecánica completa del juego consiste en la adquisición y control de los recursos en un mapa, para progresar en el juego el jugador actualmente necesita los recursos proveídos por el juego.

3.3. Motivación en el Reto

Usual en juegos competitivos como juegos de pelea o juegos de deportes, en este caso la motivación del jugador existe gracias al reto que el juego proporciona, la necesidad del jugador es cada vez ser mejor y saber mas del juego, de manera que este se sienta preparado para nuevos retos, la recompensa es la victoria ya que esta prueba el esfuerzo hecho por el jugador.

3.4. Motivacion por el Estado del Jugador

Usual en juegos como shoot em up y beat'em up estos juegos están principalmente basados en el desempeño y estado del jugador. La características del jugador son mejorables pero no de forma permanente. Todo lo que puede adquirir el jugador en estos juegos es temporal y el perder o morir en estos juegos es de gran costo, usualmente teniendo que empezar de nuevo o sin ninguna clase de mejora. El objetivo del jugador en estos juegos es mantener su capacidad lo mejor posible durante el juego tomando las mejoras disponibles a su momento para hacer el progreso lo mas sencillo posible.

4. Sistemas de Puntuación

Un sistema de puntuación es una buena forma de proveer motivación al jugador. Es parte integral en un sistema de recompensas, esto permite premiar al jugador y ademas confirmar su éxito en alguna acción o forma de reto en el juego.

El jugador es premiado con puntos y/u otorgándole un rango en el juego. Esta puntuación determina el progreso del jugador, es incluso posible agregar "bonos."^a los premios por objetivos extra o premiando la eficiencia del jugador completando alguna tarea. El jugador crea entonces una relación lógica donde el universo de juego esta organizado y estructurado en un sistema de valores, donde a mayor esfuerzo, mayor recompensa, donde el progreso en el juego facilita el esfuerzo y da acceso a mejores recompensas.

5. Actividad

Continuando principalmente con la base del historial de eventos y la medida de desempeño de laboratorios anteriores durante esta actividad se debe implementar sistemas de motivación al jugador de alguna forma premiando a este por su progreso y habilidad en el juego.

- Durante esta actividad debe cumplir con lo siguiente:
 1. De forma natural la idea de motivación ya debería estar en sus mecánicas de juego, clasifique que clase de motivación existe en su diseño de juego y refine esta idea en su juego.
 2. Cree variadas situaciones donde el jugador puede completar retos y es recompensado por esto.
 3. Observe las necesidades del jugador durante su progresión en el juego y considere que clase de objetos, actores o situaciones puede crear para aumentar el sentido de reto, motivación o simplemente mejorar la forma de progresión del jugador principal . Agregue estos objetos, actores o situaciones con su respectiva lógica al juego.
 4. Contabilice el desempeño del jugador en variadas situaciones, debe mostrar un leaderboard con las puntuaciones de cada usuario o cada nivel o partida.

Referencias

- [1] ARENANET. Guild Wars. <http://www.guildwars.com/en/>, 2005.
- [2] BLIZZARD ENTERTAINMENT. Diablo. <http://www.ign.com/games/diablo/pc-1890>, 1997.
- [3] BLIZZARD ENTERTAINMENT. StarCraft. <http://www.ign.com/games/starcraft/pc-2159>, 1998.
- [4] GHOZLAND, D. Design for Motivation. http://www.gamasutra.com/view/feature/1419/designing_for_motivation.php?print=1, 2007.

- [5] MORGAN MCGUIRE, O. C. J. *Creating Games*. A K Peters, 2008.