

Objetivos y Estados Iniciales

...

El por qué y el qué de gameplay



¿Quiénes juegan juegos de mesa?

¿Cómo explicar un juego?

REGLAS



INICIO



OBJETIVO

OBJETIVO



INICIO



REGLAS

Ejemplo: Catán



¿Cómo explicar un juego?

REGLAS

“¿Y por qué ...”
“¿Y cómo gano?”



INICIO

“Ya, y para qué
sirve...”



OBJETIVO

“Mhh... espera y
cómo ganaba
puntos?”



OBJETIVO

“Ya, 10 puntos.
Cuéntame más”



INICIO

“Ah, o sea parto
con 2 puntos”



REGLAS

“Voy a controlar
toda la madera y
cambiarla 2:1”



¿Cómo explicar un juego?

REGLAS



Se explica el funcionamiento del sistema **sin entender el por qué** se debe interactuar con el sistema de esa manera

OBJETIVO

OBJETIVO



INICIO



REGLAS

Se explica el objetivo final para dar **motivación** (por qué) jugar el juego, qué es lo que hay disponible y después el funcionamiento del sistema.



La importancia del objetivo

El por qué del gameplay

- “Start with why” - Simon Sinek
 - El por qué es lo que genera la motivación en las personas
 - Al comenzar con el **objetivo**, se **motiva** al jugador y se le da un **propósito** a su tiempo de juego.
 - No sólo aplica a jugadores, sino a compañeros de equipo.
-

¿Cómo generar objetivos significativos?

Temática

Balance

Feedback

Intensidad

- El objetivo debe ser acorde a la temática propuesta
 - **Monopoly:** El objetivo es generar un monopolio.
 - **This War Of Mine:** Sobrevivir con al menos un personaje
 - **Catan:** Generar el feudo más exitoso
- MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)
 - El jugador primero interactúa con las Aesthetics

¿Cómo generar objetivos significativos?

Temática

Balance

Feedback

Intensidad

- Distancia de un determinado objetivo
 - Leaderboard por tiers en Clash Royale
 - vs. Leaderboard global en otros juegos mobile
- Posibilidad de completar un objetivo en diversos momentos de gameplay
 - **Zelda BOTW:** jugador puede ir al objetivo final desde el comienzo pero, ¿Puede superarlo? **NO**
 - **Sid Meier's Civilization:** el jugador sabe que ganó pero tiene que jugar 6 turnos más para completar la estructura.
- ¿Cómo llegar al punto de balance?
 - Playtest + Iteración + experiencia (gut feeling)

¿Cómo generar objetivos significativos?

Temática

Balance

Feedback

Intensidad

- Entregar información sobre el estado de llegada hacia el objetivo
 - **Ajedrez:** Cantidad de piezas; defensa del rey
 - **Catan:** Cantidad de pueblos y ciudades de los jugadores.
- Interfaz de Usuario (UI)
 - Barras
 - Porcentaje
 - Mapas
 - X / Y
 - Tiempo o Turnos
 - Puntos de los jugadores

¿Cómo generar objetivos significativos?

Temática

Balance

Feedback

Intensidad

- Intensidad **umenta** cerca del objetivo
 - **Alta Tensión (y juegos Euro)**
 - Dividido en 3 fases según avance de jugadores.
 - Cada fase apura más el final del juego
 - **Monopoly**
 - La tensión disminuye mientras más cerca del objetivo
 - **Frostpunk**
 - Avalancha mutante antes del final del juego

La importancia del estado inicial

El qué del gameplay

- El estado inicial explica al jugador lo que va a tener disponible **para conseguir el objetivo**
 - Piezas
 - Facciones
 - Personajes
 - El estado inicial **predispone** al jugador una forma de conseguir el objetivo.
 - Puede incluir **personalización**
-

¿Cómo generar el estado inicial del juego?

Justo

Balance

Agencia

"Have a taste"

- Estados justos
 - Percepción de "justo" es relativa
- Inicio Simétrico vs. Asimétrico
 - ¿Un estado provoca una ventaja notoria para un jugador?
 - Piezas Blancas Ajedrez ganan ~55% de partidas
 - **Root:** Vagabond es más difícil de jugar, ideal para jugadores expertos que quieren demostrar su XP

¿Cómo generar el estado inicial del juego?

Justo

Balance

Agencia

"Have a taste"

- Balance respecto al objetivo
- Tiempo de juego
 - **Catan**: todos los jugadores parten con dos puntos
- Sensación de progreso
 - No muy cerca, lo suficientemente lejos para verlo
 - **Reykholt**: El que avanza más en 7 turnos
 - **Super Mario World**: El jugador puede ver el mundo
- Balance de inicios asimétricos
 - **Fútbol**: poco impacto → área de juego grande
 - **Ajedrez**: mayor impacto → área de juego pequeña

¿Cómo generar el estado inicial del juego?

Justo

Balance

Agencia

"Have a taste"

Dar agencia al jugador sobre su estado inicial

- **Viticulture:**
 - Jugadores "escogen" el orden en cada turno
 - Primer jugador → No bonus
 - Último jugador → Trabajador extra
- El orden es determinado por acciones directas del jugador
 - **Reykholt:** último jugador que compró un tomate
 - **Viticulture**
 - **Alta tensión:** jugador con más casas comienza, pero el orden se revierte en ciertas fases.

¿Cómo generar el estado inicial del juego?

Justo

Balance

Agencia

“Abilit”

Dar una “probada” del poder completo

- También llamado “Abilitease”
 - **Total War Warhammer**: Karl Franz OP
 - **WOW**: Misiones con montura previo al acceso
 - **Metroid Prime**: Samus con todo su equipo
 - <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ATasteOfPower>
- Ventaja: Motiva a jugadores novatos
- Desventaja: Aleja a jugadores expertos
- **Obsoleto** → Ubicuidad del gaming

Tipos de objetivos

- Fijos vs. Cambiante
- Públicos vs. Secretos
- Estados de avance
 - Timed
 - Turn-based
 - Points-based
- Habilidad
- Eliminación

Tipos de estados iniciales

- Con vs. Sin agencia del jugador
- Con vs. Sin avance de objetivo
- Simétrico vs. Asimétrico
- Por turnos vs. Simultáneos

Misión: Analizar cómo distintos estados iniciales afectan la percepción del objetivo en Ajedrez

~15 minutos

Instrucciones

- Diseñar al menos 3 modificaciones del estado inicial del ajedrez.
- Jugar la modificación ~3 a ~5 minutos tomando notas de cómo se percibe el objetivo en relación al estado inicial.
- Evaluar la creación de un estado inicial **mejor, peor y similar** calidad al original.
- **Bonus:** generar un estado inicial que aumente la agencia del jugador en al menos una de las modificaciones.
- **Tip:** Definir en 1 párrafo el objetivo del ajedrez y destacar los verbos clave.

Misión: Crear objetivos basados en un set de reglas iniciales

~15 minutos

Instrucciones

- Posicionar fichas de póker en el suelo y ocupar la mecánica de la rayuela. Se turnan para tirar las fichas y tratar de golpear otra ficha.
- Si un jugador golpea una ficha, gana esa ficha y el puntaje indicado.
- Si el jugador no golpea una ficha, su ficha queda ahí.
- Cada jugador crea un objetivo secreto. La idea del objetivo es que se pueda completar lo más cerca de los **3** minutos de juego.
- Estos objetivos se ponen en una tómbola y cuando están todos, cada jugador saca uno al azar
- Al terminar el juego, cada jugador recoge el objetivo que creó y lo modifica para ajustarlo a que el juego dure **3** minutos.