

Recompensas

...

El para qué de gameplay



¿Cuántos nos preocupamos de los Achievements?

Incluyendo daily missions, in-game achievements, platform achievements, etc.

¿Equipas un objeto de personalización al ganarlo por completar una misión?

E.g. Al completar un objetivo de evento especial en Rocket League, equiparlo inmediatamente para mostrar mi habilidad

Las recompensas como mini-objetivos

*Motivación a través de pasos
intermedios*

- Las recompensas son un aspecto fundamental para fortalecer los objetivos.
 - Pueden:
 - Fortalecer objetivo principal
 - Objetivos complementarios
 - Generar rejugabilidad
 - Siempre deben estar **alineadas** con el objetivo principal.
 - Pueden verse fortalecidos por aspectos sociales.
-

Tipos de Recompensas

Intrínsecas

- Los juegos como experiencia, son inherentemente intrínsecos.
- Identificar recompensas intrínsecas es lo más importante para motivar al jugador.
- Son más difíciles de identificar y de premiar que las recompensas extrínsecas.
 - **Tip:** hacer UX research (Workshop #4)

Extrínsecas

- A pesar de ser intrínsecos, los juegos pueden añadir elementos extrínsecos.
- Buenos para fomentar comportamientos que NO son intrínsecos.
- Pueden tener un efecto negativo al premiar una actitud que ya era intrínseca.
- **Folly A/B:** premiar un comportamiento que no se quiere del jugador.

Recompensas para dirigir el gameplay

El camino del flow

- Tener objetivos a la vista para **dirigir** los primeros pasos del jugador (estado inicial).
 - Tener objetivos cada ciertos tramos ayuda a mantener la **motivación**.
 - Objetivos semanales o diarios para fomentar el compromiso a **mediano y largo plazo**.
-

¿Cómo generar (y obtener) recompensas significativas?

Estéticas

Sistémicas

Sociales

No tienen un impacto en gameplay

- Personalización
 - Skins → Rocket League, Fortnite skins no afectan gameplay
 - Metagame → Imagen de avatar, nombre de usuario
- Game Juice
 - Screenshake
 - Vibración de dispositivo
 - Slow-time
 - Animaciones
- Historia extra o alternativa
- Feedback (Pizzazz)
 - Efectos de sonido
 - Efectos visuales
- Generalmente se obtienen de manera sistémica

¿Cómo generar (y obtener) recompensas significativas?

Estéticas

Sistémicas

Sociales

Tienen un impacto en gameplay

- Obtener un objeto especial al **completar una misión**
 - Más significativo = Mediano/Largo plazo
 - **Catan**: 2 puntos por carretera más larga y ejército más grande; puede cambiar de jugador.
- Obtener un objeto especial al **realizar una acción**
 - Menos significativo = Acción/Feedback
 - **Mario Kart**: Rubberbanding
 - **Banana Kong**: Moverse entre carriles para obtener powerups

¿Cómo generar (y obtener) recompensas significativas?

Estéticas

Sistémicas

Sociales

Incluyen elementos sociales/multijugador

- “Show-off” → Presumir recompensas
 - Compartir Steam Achievements en Perfil
 - Objeto especial dentro del juego
- Obtener un objeto de “prestigio”
 - Obtenido por gameplay 🎮
 - Obtenido por compra directa 💰
- “Share your score”
 - Desafiar a amigos
 - Mostrar pericia en el juego
 - Juegos sociales de Facebook, Google, etc
- Realizar acciones con amigos

Journey: The Trophies

- *Threshold: Cross the broken bridge without completely rebuilding it.*
- ***Mirage: Find the hidden desert flower.***
- *Explore: Discover all cloth creatures in the desert.*
- *Adventure: Pass through 15 gates while surfing through the sunken city.*
- *Trials: Sneak through the underground passage without tearing your scarf.*
- *Ancestors: Find a mysterious creature hidden in the temple.*
- *History: Uncover all 10 ancient glyphs.*
- *Crossing: Reach the summit with a companion and return to the beginning.*
- *Rebirth: Finish the game and return to the beginning.*
- ***Companion: Finish the game with the same partner for the majority of the journey and return to the beginning.***
- *Reflection: Sit and meditate with another player for more than 20 seconds*
- ***Wonder: Meet 10 or more unique travelers.***
- ***Return: Start the journey again after a week long break.***
- ***Transcendence: Collect all unique glowing symbols across one or more journeys.***

Misión: Crear recompensas intermedias en Ajedrez, Damas o Backgammon

~15 minutos + 15 minutos

Instrucciones

- Usando uno de estos 3 juegos, idear al menos 10 recompensas Visuales, Sistémicas o Sociales que complementen el objetivo principal.
- Se pueden usar las fichas de póker para simbolizar puntaje.
- Jugar el juego, tratando de ganar y al mismo tiempo completar la mayor cantidad de objetivos posibles.
- **Bonus:** Crear 1 ó 2 recompensas contrarias al objetivo (Folly A/B) y analizar el resultado.