

# 3.1 Decisiones

...

*El cómo de gameplay*



¿Por qué las decisiones son importantes en juegos?

Sin las decisiones del jugador,  
¡No hay juego!

A game is a [series/set] of  
[interesting/meaningful]  
[decisions/choices]

- **Sid Meier**

Un juego es una [serie/grupo]  
de [decisiones/opciones]  
[interesantes/significativas]

- **Sid Meier**

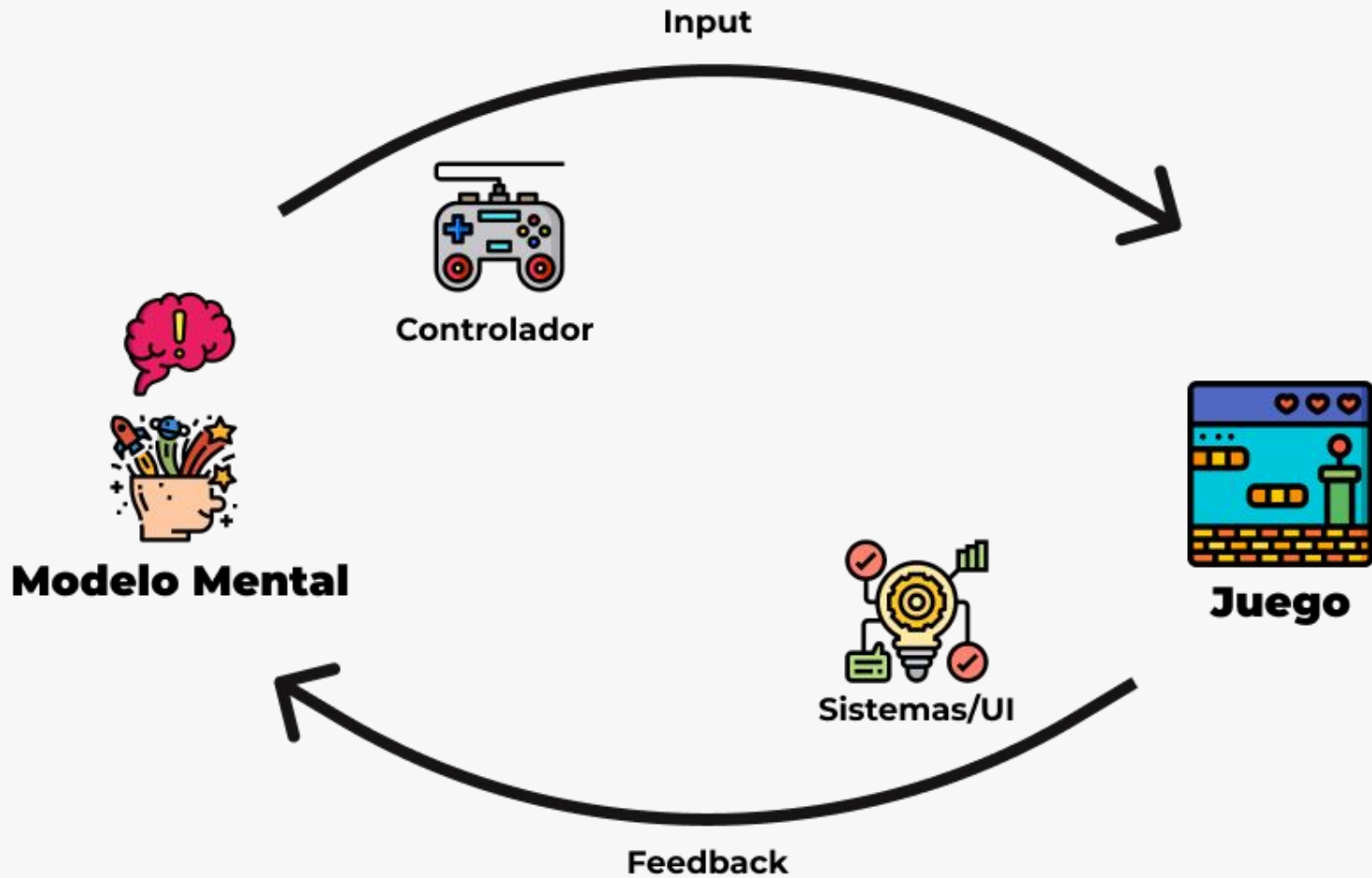
# Importancia de las Decisiones

*El cómo de gameplay*

- El tomar decisiones diferencia a los juegos de otros medios no-interactivos.
  - El tomar decisiones **significativas** diferencia a los juegos de otros medios interactivos.
  - Gran parte de la percepción de entretenimiento viene de la toma de decisiones.
-

El secreto mejor guardado...

Las decisiones se toman en loops.





Input

Motivación  
Personalidad

Habilidad

Lag

Aprendizaje



Controlador



Piezas  
Conexiones  
Sistemas



**Modelo Mental**



**Juego**

Percepción  
Atención  
Memoria

Recompensas  
Desafíos



Sistemas/UI

Arte & Anim  
Música & SFX  
Narrativa

Feedback

Input

Lag

Habilidad

Motivación  
Personalidad



Controlador

Piezas  
Conexiones  
Sistemas



Juego

Arte & Anim  
Música & SFX  
Narrativa

Aprendizaje



Modelo Mental

Percepción  
Atención  
Memoria

Competence **FUN** Autonomy  
Flow State



Sistemas/UI

Recompensas  
Desafíos

Feedback

# Tiempo Loops de decisiones en gameplay

*Acción/Feedback*

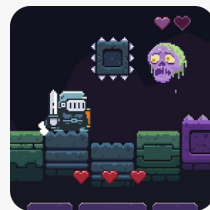
*Corto plazo*

*Largo plazo*

- Decisiones muy cortas (~1 segundo o menos)
- Generan una reacción inmediata.
- Requieren casi nula carga cognitiva.
- Son decisiones más físicas.
- Generan gran compromiso en cortos espacios de tiempo.
- Con práctica, estos loops pueden convertirse en corto o largo plazo.



Guitar Hero



Hoppenhelm



Dobble

# Tiempo Loops de decisiones en gameplay

*Acción/Feedback*

*Corto Plazo*

*Largo plazo*

- Decisiones para superar un desafío inmediato:
  - Nivel/Sección de nivel
  - Estado de gameplay
- El jugador tiene vasta información en el resultado de su decisión.
- Carga cognitiva = Working memory
  - Guardar y procesar información por un corto tiempo



XCOM



Yoku's Island  
Express



Carcassonne

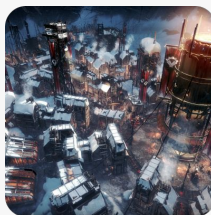
# Tiempo Loops de decisiones en gameplay

*Acción/Feedback*

*Corto Plazo*

*Largo Plazo*

- Decisiones para superar el juego/serie de desafíos.
- Gran carga cognitiva
  - Working memory + memory retrieval or recall
- Cumulo de decisiones.
  - Más lejos del resultado, más incierto el resultado.
- Dejar que el sistema guarde la información.
- Generan mayor compromiso a largo plazo.



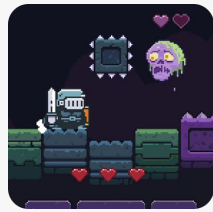
Frostpunk



Crusader Kings



This War of Mine:  
Board Game



*Acción/Feedback*

Saltar, atacar.

*Corto plazo*

Ver obstáculos  
más adelante.

Posicionar  
soldados,  
escoger arma.

Recolectar  
recursos, construir  
un hospital.

*Largo plazo*

Comprar nuevas  
armas, personajes.

Manejo de base,  
investigaciones,  
soldados.

Libro de leyes,  
exploración.

# Misión 1: Crear las reglas y definir parámetros para juego usando dados

~45 minutos

## “Dice Space Shooter” Instrucciones

- Definir los parámetros: forma de **movimiento**, **ataque**, **defensa**, poderes especiales (?).
- Se pueden ocupar dados para representar distintas cosas (valores, parámetros, etc).
- Hacer playtest del juego.
- **Tip:** Definir los pilares de gameplay antes de comenzar a idear reglas.
- **Objetivo:** listar elementos y **tiempo de loops** en los cuales se están tomando las principales decisiones.

# Decisiones Interesantes

- *Sid Meier, de nuevo*

- Vienen desde el jugador tratando de optimizar la entretención del juego.
  - Se encuentran entre loop a corto y largo plazo.
  - Player's Plan + Uncertainty.
  - El resultado debe sentirse justo.
    - "Cuando gano soy el mejor, cuando pierdo es culpa del juego". - Probablemente yo
-



# Elementos de una decisión interesante

- **Cantidad de información previa**
  - Esto va a determinar si el jugador tiene claro el resultado de su decisión, o al menos, una aproximación.
  - Poca o nula información previa genera una no-decisión (e.g. lanzar una moneda)
- **Cantidad de información posterior (Feedback)**
  - Si el jugador recibe poco o nada feedback, es lo mismo que una no-decisión.
  - Se debe dar un feedback claro del resultado de la decisión.
  - Puede ser más importante que la info previa, ya que actualiza el modelo mental.
- **Cantidad de decisiones**
  - Hacer un cálculo de la cantidad de decisiones por minuto.
  - Ver la cantidad de decisiones distintas que se muestran al jugador.
- **Timing**
  - Tener mucho tiempo genera decisiones profundas (pero puede estancar la decisión).
  - Tener poco tiempo nos hace estúpidos (lo que, curiosamente, es entretenido).

# Tipos de decisiones interesantes

- **Trade Offs y Dilemas**
  - Tomar una ventaja en un aspecto a cambio de una desventaja en otro.
  - Dejar una cosa para ganar o salvar otras.
- **Risk-reward**
  - Tomar un riesgo de perder algo para poder recibir una recompensa mayor. Se invierten entre corto y largo plazo.
- **Planning**
  - Tener la oportunidad de hacer un plan a mediano o largo plazo.
- **Personalización**
  - Dar al jugador la oportunidad de personalizar su experiencia, incluso de manera estética.
- **Yomi (Social Information)**
  - Que los jugadores tengan la capacidad de predecir al otro jugador o al sistema del juego para poder derrotarlo.
- **Trading**
  - Intercambio de recursos (¿Cuál es el más valioso?)
  - Compra de recursos, objetos, power ups, etc. Siempre que sea limitado por el sistema.

# Y ten cuidado con las malas decisiones...

- **No-Decisiones**

- Dar a un jugador una “sensación” de decisión cuando realmente no hay una.
- E.g. Muchos jugadores se sintieron engañados por las narrativas de **Telltale**.

- **Estrategias Dominantes**

- Dar múltiples decisiones cuando sólo una vale la pena.
- E.g. Durante mucho tiempo en **Warcraft III** competitivo, la única raza ganadora era Human.

- **Decisiones Ciegas**

- Dar opciones a los jugadores sin que estos sepan las consecuencias o las variables disponibles para tomar la decisión.
- E.g. Muchos RPG hacen escoger al jugador su clase o raza sin saber cómo esta va a impactar el juego.
- Se reduce con la complejidad del juego y la personalización (por eso funciona en los RPG)



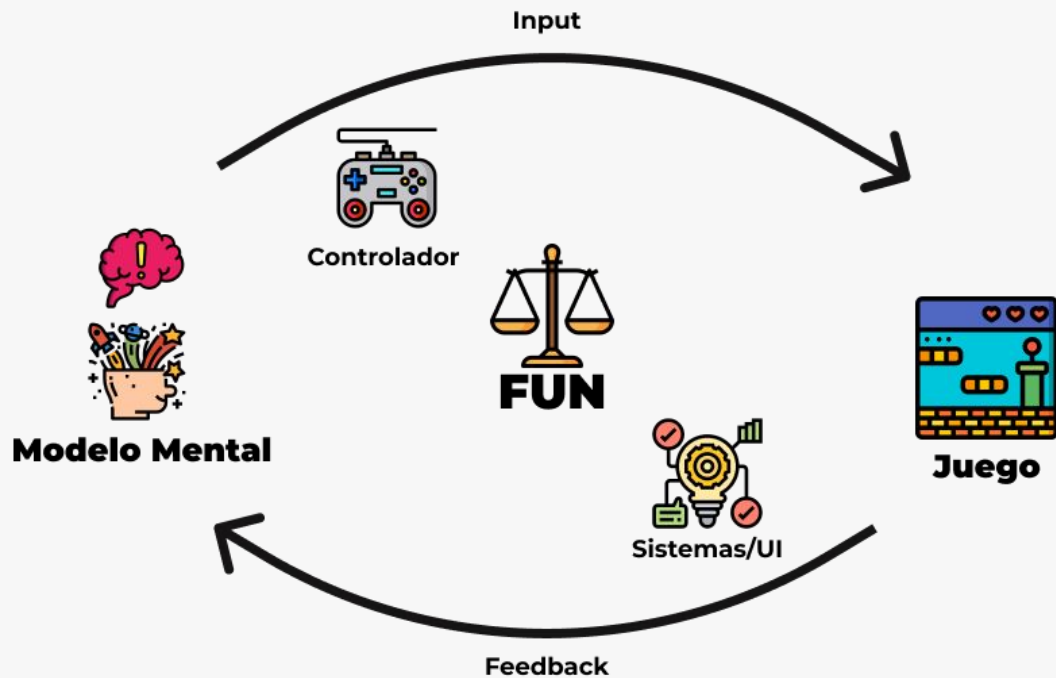
Morpheus: Escoge una pastilla.

Neo: ¿Qué hace cada una?

Morpheus: Escoge una y ya, después vas a ver.

Neo: mhh... Creo que mejor me voy a otra película.

¿Qué tienen en común?



Todas permiten al jugador juzgar el VALOR de algo

## Hacer sobrevivir a tu población



El traje de tu gato

# Misión 2: Modificar el juego usando decisiones interesantes (y evitar las malas decisiones)

~45 minutos

## “Dice Space Shooter” Instrucciones

- Ocupar los parámetros previamente definidos con mínima modificación.
- Considerando el análisis previo, considerar los **elementos** de una **decisión interesante** y añadirlas al juego.
- Hacer playtest del juego
- ¿Qué tan entretenido es? ¿Qué oportunidades hay para juzgar el valor de los recursos, hacer planes, etc?