

AZARY HABILIDAD

Taller CoNaVi Maldonado / 2013
Ciro Mondueri







DESTREZA



AZAR



ESTRATEGIA

TEMAS

- Azar
- Habilidad (estrategia y destreza)
- Estrategia
- Destreza
- Balance azar/habilidad
- Combinaciones azar/habilidad
- Ejercicios grupales: Suer-Ta-Te-Ti y Super Dado

DEFINICIONES

Las mecánicas son las reglas que actúan sobre los jugadores, avatares, piezas, estado y presentación del juego, y describen sus cambios de estado.

"Una dinámica es un patrón de juego que se desprende de las mecánicas puestas en movimiento por los jugadores".

AZAR

AZAR: USOS

- Nivelar la experiencia
- Crear drama
- Extender toma de decisiones
- Agrega variedad

Azar nivela experiencia

- Permite que jugadores con menos experiencia ganen (juegos familiares).
- Perdedor le puede echar la culpa a la mala suerte.

Azar crea drama

- Punto culminante de estrategia (RPG/RTS).
- Aumentado por las apuestas.

Azar extiende toma de decisiones

- Evita estrategias obvias.
- Alto riesgo y alta ganancia.

Azar agrega variedad

- Extiende espacio de soluciones reducido
- Presenta nuevas situaciones.
- Spelunky, Starseed Pilgrim, mapa Civ.

VIDEO / SPELUNKY
(¿Cómo andan con el Inglés?)

AZAR: MECÁNICAS (I)

- Dados
 - probabilidad 1 dado vs 2+
 - probabilidad independiente
- Cartas
 - versátiles (mezclado, visibilidad, recursos, información... hasta proyectiles)
 - probabilidad dependiente al revelarse

AZAR: MECÁNICAS (II)

- Generadores pseudo-aleatorios
 - típico en computadoras
 - repetir secuencia ayuda a encontrar errores
- Información oculta
 - lo que no ve es aleatorio para el jugador
 - fog of war, dinámica en piedra-papel-tijera
 - oculto y aleatorio puede ser frustrante

AZAR PURO

- Juegos para niños
 - no comprenden toma de decisiones
 - cualquiera gana, incluso desde atrás
- Juegos de apuestas
 - la mecánica es ganar dinero real
 - ilusión de control (elegir número)

HABILIDAD

estrategia y destreza

HABILIDAD

- Jugamos y disfrutamos el proceso pues queremos dominar el patrón del juego (Koster)
- Al entender dinámicas del juego desarrollamos la estrategia ganadora.
- Un buen juego es una secuencia de decisiones interesantes.

HABILIDAD (II)

- Habilidad implica éxito al tomar decisiones (intelectuales o físicas).
- Ejercitar habilidad + recompensa inmediata: “círculo mágico”.
- Toma de decisiones constante: “flow”

TIPOS DE DECISIONES

- Obvias
- Sin sentido
- Ciegas
- De compromiso (tradeoffs)
- Dilemas
- Riesgo y recompensa

Decisiones obvias

- RPGs viejos obligaban a comer y descansar
- FPS: recarga automática de armas
- Interesantes hasta ser aprendidas
- Funcionan en juegos de destreza

Hear me out, now... Your **special**
someone got kidnapped and now you
gotta save her, am I right?



That's right

Yes

Decisiones ciegas

- Sin información suficiente para decidir
- Con un poco de información se tornan interesantes

Decisiones de compromiso

- Más opciones de las que puedo hacer
- Deben estar balanceadas
- Evolucionar con el contexto
- Infinidad de mecánicas y muy interesantes









Mecánicas de compromiso

- Subastas (abiertas, secuencia, cerradas, precio fijo, holandesas, invertidas)
- Compra (cuando comprar, precio variable, recursos limitados/ilimitados)
- Consumibles (habilidades de uso especial, valor dinámico)
- Decisiones explícitas (Promociones en CIV)
- Movimientos limitados (Hero Academy)
- Canje y negociación (alianzas y traición)

Dilemas

- Todas las opciones son malas
- Dilema del prisionero
 - No confiesan aunque es lo óptimo

Prisoners' dilemma

		prisoner B			
		confess		remain silent	
prisoner A	confess	 5 years	 5 years	 0 year	 20 years
	remain silent	 20 years	 0 year	 1 year	 1 year

Riesgo y recompensa

- Alto riesgo y alta recompensa
- Tentación, drama.

FRECUENCIA DE DECISIONES

- Cientos de decisiones por turno
- Anticipación de decisiones = tensión
 - Ascensor en FPS

HABILIDAD PURA

- Se resuelve completamente: obvio (ta-te-ti)
- Componente de azar en juegos estratégicos agrega variedad y replay value
- Decisiones obvias bajo presión funcionan

SUER-TA-TE-TI
(ejercicio grupal)

Modificar el Ta-Te-Ti agregando una o más mecánicas de azar.

- debe ser desafiante para adultos
- resultado similar al juego original
- algunas mecánicas de habilidad permitidas
- entregar: nuevo juego/tablero y reglas escritas
- sugerencias:
 - seleccionar mecanismo de agregar azar (dado, cartas)
 - jugar y notar el efecto en las partidas
 - iterar!

ESTRATEGIA

ESTRATEGIA

- *RAE: 3. f. Mat. En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.*
- Proceso orientado a conseguir la meta de largo plazo (ganar el juego)
- Comprende estrategias intermedias: ¿Peleo esta batalla?

TÁCTICA

- *RAE: "4. f. Método o sistema para ejecutar o conseguir algo."*
- Decisiones micro que permiten obtener los resultados a corto plazo.

USO DE ESTRATEGIA

- ¿Prestan atención a los turnos de los demás?
- ¿Hacen planes de largo plazo?
- ¿Hay más de una estrategia?

DESTREZA

DESTREZA Y DESAFÍO

- Pensar rápido, velocidad de reacción
- Jugamos porque presentan un desafío
- La práctica nos hace llegar a dominarlos (?)
- Cada jugador es distinto: dificultad inicial.

AJUSTE DIFICULTAD

- Niveles de dificultad: ajustan parámetros
(ver siguiente slide)
- Ajuste dinámico: no sirve de métrica
- Dificultad infinitamente creciente
(Tetris, Space Invaders, Temple Run)

	Settler	Chieftain	Warlord	Prince	King	Emperor	Immortal	Deity
Advanced Start Points	150%	130%	110%	100%	90%	85%	80%	75%
Base Happiness	15	12	12	9	9	9	9	9
Extra Happiness Per Luxury	1	1	0	0	0	0	0	0
Unhappiness Per City	40%	60%	75%	100%	100%	100%	100%	100%
Unhappiness Per Population	40%	60%	75%	100%	100%	100%	100%	100%
Production Free Units	10	7	7	5	5	5	5	5
Production Free Units Per City	3	3	2	2	2	2	2	2
Route Cost	34%	50%	75%	100%	100%	100%	100%	100%
Unit Cost	50%	67%	85%	100%	100%	100%	100%	100%
Building Cost	50%	67%	85%	100%	100%	100%	100%	100%
Research Cost	90%	95%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Policy Cost	50%	67%	85%	100%	100%	100%	100%	100%
City Production Num Options Considered	10	4	3	2	2	2	2	2
Tech Num Options Considered	10	4	3	2	2	2	2	2
Policy Num Options Considered	10	4	3	2	2	2	2	2
Attitude Change	2	1	0	-1	-1	-1	-1	-1
No Tech Trade Modifier	100%	90%	80%	70%	50%	40%	30%	20%
Tech Trade Known Modifier	-100%	-50%	-25%	0%	0%	0%	0%	0%
Barb Camp Gold	50	40	30	25	25	25	25	25
Barb Spawn Mod	8	5	3	0	0	0	0	0
Barbarian Bonus	75	50	40	33	25	20	10	0
Turn Barbarians Can Enter Player Land	10000	60	20	0	0	0	0	0
Barbarian Land Target Range	2	3	4	5	5	6	7	8
Barbarian Sea Target Range	4	6	8	10	12	15	18	20

PLAYTESTING DESTREZA

- Desarrolladores somos los peores para medir la dificultad de nuestro propio juego.
- Se precisa flujo constante de “mentes vírgenes”.

DECISIONES OBVIAS Y DESTREZA

- No son interesantes en entornos estratégicos
- Se pueden volver interesantes bajo presión.
- FPS

MECÁNICAS DE DESTREZA

- Velocidad pura: Jeopardy
- Sincronización (timing): Rock Band
- Precisión: FPS, Jenga, Mikado
- Evasión: Manchado, Super Hexagon
- Tiempo límite: Ajedrez rápido

BALANCE

AZAR / HABILIDAD

NIÑOS

- menores de 5 no saben tomar decisiones estratégicas
- mucho azar y habilidad manual vs. pocas decisiones estratégicas
- cada turno independiente de los anteriores

JUGADORES COMPETITIVOS

- Prefieren muchos elementos de habilidad.
- Profesionales: habilidad más importante
- Incluyen elementos de azar:
 - Incertidumbre agrega drama.
 - Variedad en sucesivas partidas.
 - Nivela experiencia.

JUGADORES SOCIALES

- Socializar es el objetivo
- Azar no les molesta
- Decisiones interesantes para los otros que juegan con ellos

FAMILIAS

- Audiencia variada
 - niños, jóvenes y adultos
 - competitivos y sociales
- Diseñar para el común denominador NO es la solución

COMBINACIÓN
AZAR + HABILIDAD

HABILIDAD EN AZAR

- Mueve balance de dificultad (niños, novatos)
- Agrega interés
- Ruleta vs Poker vs Pool

AZAR EN DESTREZA

- Quitar control del resultado
- Ej: Probabilidad de que se tranque el arma al disparar.
- CIV: Perder muchas veces seguidas se percibe como trampa.

ESTRATEGIA EN DESTREZA

- Interrumpen la experiencia
- Ej. Resolver un crucigrama para recargar el arma en el Halo
- Ej. Ring Run Circus

AZAR EN ESTRATEGIA

- Muy usado
- Nivela dificultad
- Aumenta variedad y replay value
- Abusar puede eliminar desafío

SUPER DADO

(ejercicio grupal)

Diseñar un juego de destreza y azar usando solamente dados.

- No debe poseer elementos estratégicos.
- Duración partida menor a 5 minutos.
- Entregar: reglas escritas.
- Sugerencias
 - Brainstorming de mecánicas posibles
 - Considerar dificultades físicas
 - Definir mecánica, objetivo, progresión y fin
 - Probar e Iterar