



Diseño de Videojuegos

Dinámica
Objetivo y conflicto

Motivación

- ¿"Entretenerse"... es importante?



Motivación



- “Jugar” *cambia mucho* según el contexto: puede ser arte, aprendizaje, reposo...
re-crearse en algo tiene su importancia
 - **Eutrapelia** (uso adecuado de la recreación)
- En cualquier caso, el trabajo del diseñador es precisamente **motivarnos para hacerlo**
 - Contando con *nuestra complicidad*
(*sé que es sólo un juego* = **suspensión voluntaria de la incredulidad**)



Motivación

- En general, hay que dejar claro el **objetivo**...



Motivación

- ... y el tipo de **conflicto** al que se enfrenta el jugador

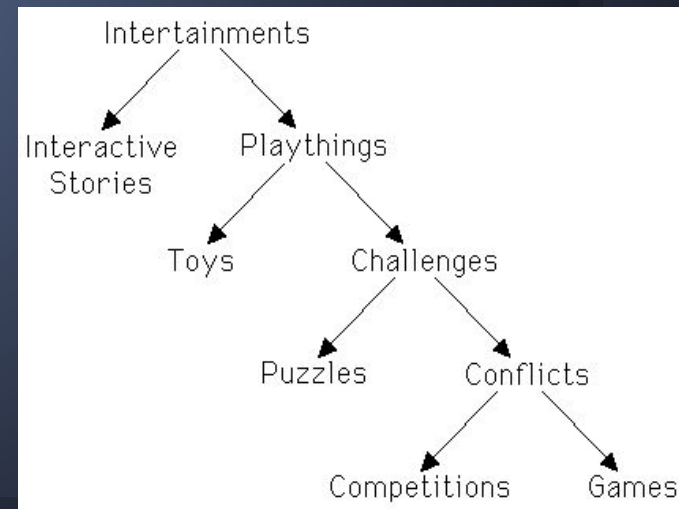


Objetivo y conflicto



“Los juegos son sistemas de control voluntarios, en los que hay un enfrentamiento entre poderes, confinado por unas reglas para producir un resultado desequilibrado” (Avedon & Sutton-Smith)

- El *resultado desequilibrado* favorable es el **objetivo**
- El *enfrentamiento entre poderes* es el **conflicto**
- Para Crawford, todo *desafío* necesita un **objetivo**... y todo *juego (o competición)* necesita un **conflicto**



Un poco de Psicología

- La **pirámide de Maslow** sitúa las necesidades en una jerarquía
 - No sentirás interés por las *de más arriba* hasta no tener resueltas las *de más abajo*
- ¿A qué niveles se apela en tu juego?
 - Tanto en término de **necesidades reales** del jugador como **virtuales**, de sus avatares



Un poco de Psicología

Conductismo, Psicoanálisis, Psicología Humanista...
son teorías simplificadoras anteriores a los años 70

- La **teoría de la autodeterminación** (Deci & Ryan, 70's) va de necesidades psicológicas
 - **Competencia** es saberme bueno en algo
 - **Autonomía** es ser libre para hacer algo a mi modo
 - **Relación** es estar conectado a otras personas
- ¿Cómo satisface estas necesidades tu juego?

Un poco de Psicología

- Ahora los diseñadores tratan de identificar esos **deseos (y necesidades)** más profundos
 - **Reiss** halló **16 deseos básicos**
 - Pero otros como *Leblanc*, 8, *Radoff* 43 (y además específicas del juego), etc.

PODER	ORDEN	CONTACTO SOCIAL	ROMANCE
CURIOSIDAD	AHORRO	FAMILIA	COMER
INDEPENDENCIA	HONOR	STATUS	ACTIVIDAD FÍSICA
ACEPTACIÓN	IDEALISMO	VENGANZA	TRANQUILIDAD

Objetivos

- Son **pilares fundamentales** de la dinámica
 - Típicamente **lo primero que comunicas al jugador**, para que los entiendan e interioricen
 - Si hay varios, explica **sus relaciones** (¿van **en secuencia, en paralelo...**?)
 - Los **secundarios** suelen ser obvios, fáciles de descubrir por el jugador
 - **Variados, en paralelo...** para que el jugador sienta **autonomía y menos “bloqueos”**

Objetivos

- **Concretos** porque el jugador los entiende y los sabría expresar a su vez con claridad
 - Ojo, los hay **implícitos** o **elegibles** por el jugador
- **Alcanzables** porque el jugador cree que de verdad tienen posibilidad de lograrlos
- **Gratificantes** porque al jugador se le promete desde un principio lo que obtiene efectivamente al alcanzarlos

Objetivos



- Debes equilibrar que los haya a **corto**, **medio** y **largo plazo**, y que *guarden relación*
- Toda la dinámica se diseña en torno a los objetivos, pues actúan como **control indirecto del jugador**



Ejemplos

¡Quiero ser un pirata!



The Secret of Monkey Island



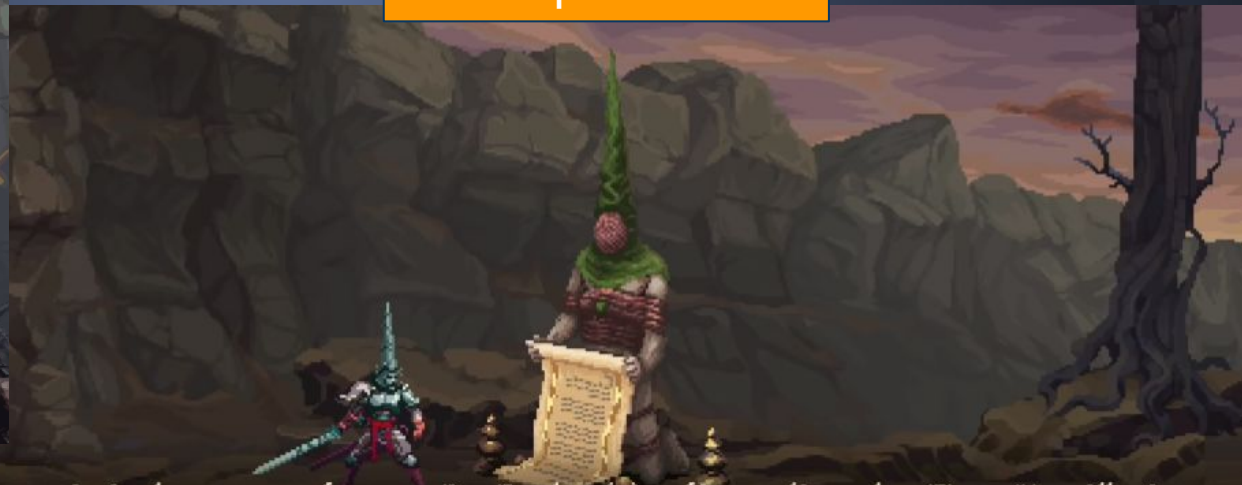
Para ello deberás superar **3 pruebas**:
la espada, el robo y la búsqueda de tesoros

Ejemplos

- La cinemática inicial no da pistas de **tu rol**, y debes **matar al Guardián** sin conocer *ninguno de tus objetivos*



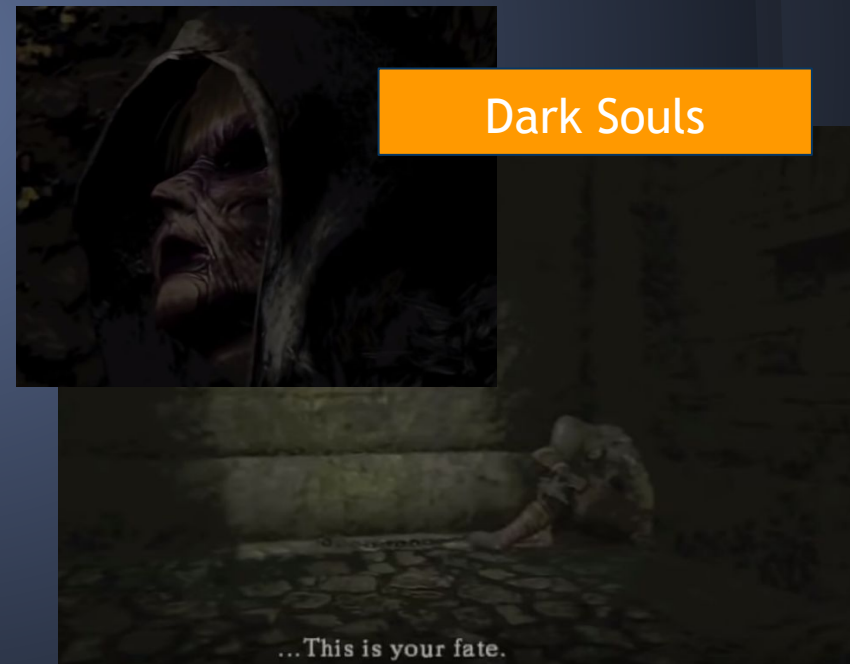
Blasphemous



Pero sí tengo en conocimiento que, según reza La Regla, deberéis realizar las Tres Humillaciones para ganar el acceso a lo que guardan.

Ejemplos de objetivos

- Hay que salir primero del asilo y a largo plazo hacer sonar las Campanas del Despertar (¡y dejar de *ser hueco*!)



Participación

- ¿Cuáles son nuestras **necesidades psicológicas** según Deci & Ryan?
 - A. Competencia, Cooperación y Relación
 - B. Competencia, Autonomía y Recompensa
 - C. Competencia, Autonomía y Relación
 - D. Recompensa, Autonomía y Cooperación
 - E. Recompensa, Cooperación y Relación



Conflictos



- Son fundamentales **tanto en juegos como en historias reales y de ficción**
 - Uno de los 4 *elementos del juego* según Crawford: **Representación, Interacción, Conflicto y Seguridad**

“La **violencia** no es esencial o fundamental a los juegos. Es *habitual* en los juegos porque es la expresión más obvia y natural del conflicto” (Chris Crawford)

- Surge de la **interacción orientada a un objetivo**, cuando percibimos **fuerzas proactivas que se nos oponen** (si no, en vez de “juego” con conflicto, tenemos “puzzle” con obstáculo)
 - Con lo que **exige cierta habilidad** del jugador



Conflictos

- Tienes que **poner de manifiesto el conflicto**
 - Que los jugadores lo vean y experimenten **antes de ponerse a buscar una solución**
 - Comprobación de su *poder* y *proactividad*
 - Tiene que ser un conflicto **real e importante**
 - Las fuerzas que se nos oponen podrán ser **simétricas**, si son como las nuestras
 - O **asimétricas**, si son diferentes (más enemigos, más rápidos, más dañinos, más resistentes...)
 - Puede haber conflictos simultáneos a distintos niveles: **personal, interpersonal, extrapersonal ...** ¡incluso extradiegético!

Dinámicas nucleares

- Los conflictos suelen revelar ciertas **dinámicas nucleares**, patrones habituales
 - Llegar antes que los otros
 - Poseer más que los otros
 - Encontrar los mejores lugares
 - Conseguir los mejores objetos
 - Escapar de algo malo
 - Ordenar lo desordenado
 - Conectar lo desconectado
 - Construir algo cada vez mejor
 - Resolver un puzzle

Ejemplos

Age of Empires



Ataques del enemigo

Competencia por
recursos, contra el
tiempo

Ejemplos

Tu propio control
(inercia, suelo
resbaladizo)

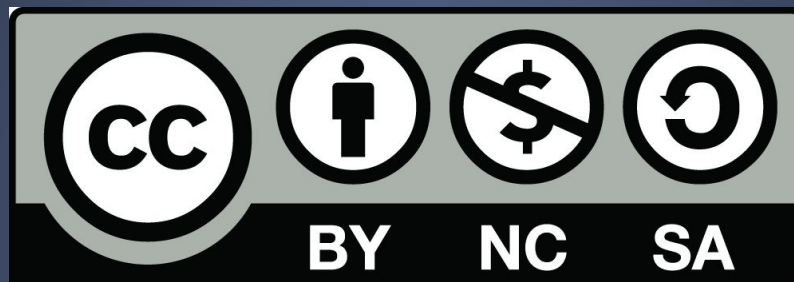
Overcooked



Tiempo y objetivos
generales del juego
(peticiones de los
clientes)

Problemas con otros
jugadores (choques y
robo de recursos)

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

