



Diseño de Videojuegos

Dinámica
Puzle y desafío

Motivación

- Dinámicas nucleares de estos géneros

USE / Confrontar jugadores

Puzle

Rol

P

R

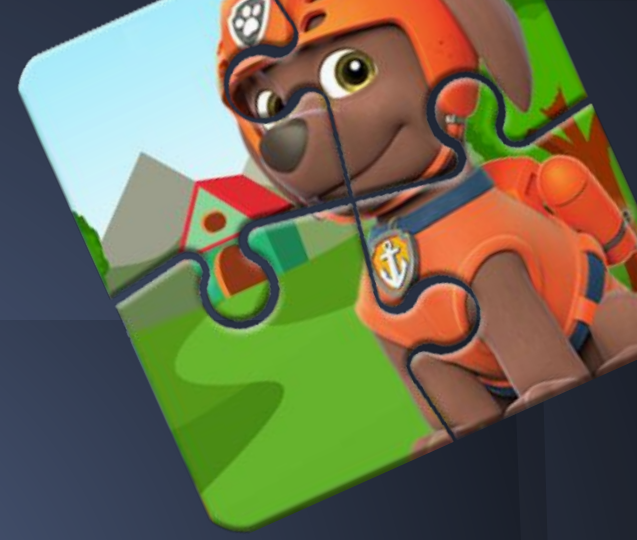


Recibir pieza, buscar destino,
colocar, generar nuevo espacio



Puzle y desafío

Puzle



- En videojuegos **puzzle** es un **desafío lógico** que requiere:
 - Visualizar y manipular objetos en el espacio-tiempo
 - Asociar objetos (por color, forma, símbolo...)
 - Memorizar patrones
 - Aplicar conocimientos previos
 - Pensar “fuera de la caja”
- Todo ello con **restricciones de tiempo o duración, anidando puzzles** más simples dentro de otros más complejos, etc.

Ejemplos



*“¿Qué ser camina con cuatro patas al
alba, dos patas al mediodía y tres patas
al atardecer?”*

El acertijo de Edipo y la Esfinge



*“Hay una isla donde todos sus habitantes desconocen el color de sus
propios ojos y tienen prohibido hablar del tema. Se considera maldito al
que los tiene azules y si alguien deduce que los tiene de ese color, al final
del día abandona la isla sin dudarlo.*

*Un día llega un extranjero e informa a todos de que “ha visto al menos 1
habitante con los ojos azules”... ¿qué ocurre después?”*

El enigma de la isla de los ojos azules



*Evita que haya dos vasos “iguales” (llenos
o vacíos) juntos, tocando sólo uno de ellos*

El juego de los vasos iguales



Puzles y desafíos

- Muchos puzles se “disfrazan” de otra cosa



Puzles y desafíos

- La destreza relacionada es **el ingenio** (**inteligencia + creatividad**)
 - Es muy habitual recurrir al **pensamiento lateral** (pensar “*fuera de la caja*”) para resolver el problema propuesto de manera *no convencional*



*Une todos los puntos con 4 líneas
seguidas, sin levantar el lápiz del papel*

El juego de los 9 puntos

Consejos para diseñar puzles

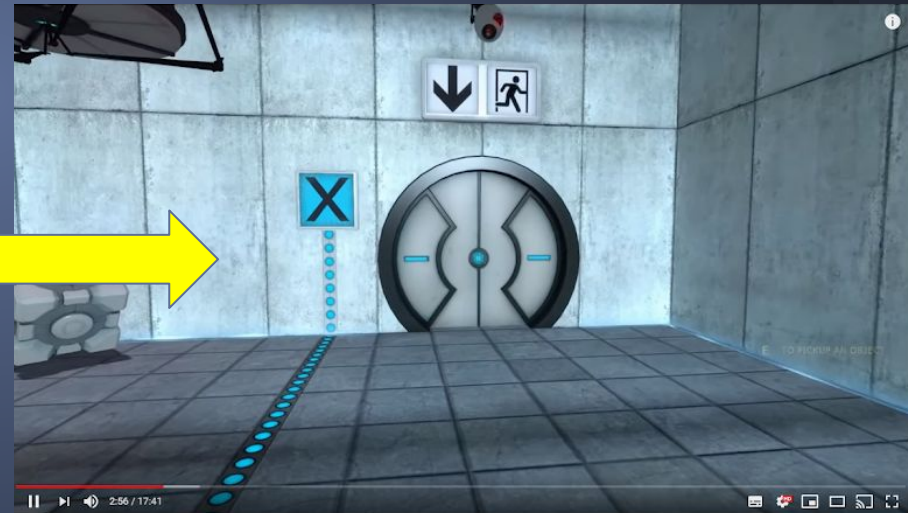
- Según Schell (y Brown), **diseñar un buen puzle** es difícil y dan estos consejos
 1. Deja claro y bien comprensible el **objetivo** (tras explicar las **mecánicas** con *sus restricciones*)



Saber el QUÉ,
pero no el CÓMO

Consejos para diseñar puzles

2. Que al jugador le **parezca fácil resolverlo** *a priori* aunque pronto vea que **“no, así es imposible”** (parece haber una contradicción lógica)



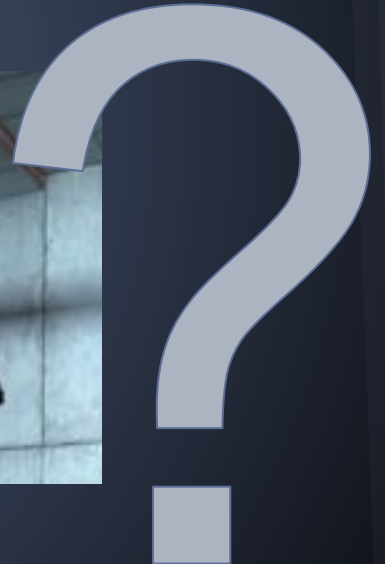
La asunción equivocada... y el gancho misterioso
¡Enhorabuena, acabas de *presentar* el puzle!

Consejos para diseñar puzles

3. Proporciona cierta **sensación de “resolubilidad”** (aunque a veces haya elementos para *confundir*, como parte de la *asunción equivocada*)



Por un instante...



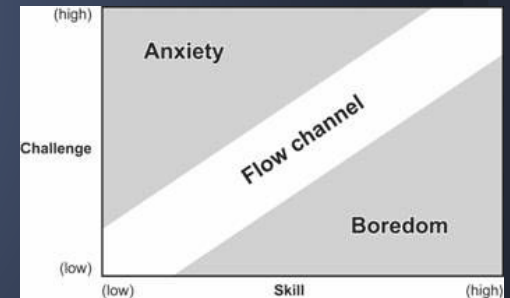
Consejos para diseñar puzles

4. Proporciona cierta **sensación de progreso** (aunque a veces haya pasos que *deshacer*)

Poder coger la caja, ver el camino marcado entre el botón y la X de la puerta



La clave está en la presentación de los elementos adicionales



Consejos para diseñar puzles

5. Cuando se experimenta la **revelación**, aprovecha lo descubierto y **sube la dificultad gradualmente**:



- Disminuye el número de ***soluciones válidas***
- Aumenta el número de ***pasos para resolver el puzle***
- Aumenta el número de ***opciones para el jugador***
- Aumenta el número de ***mecánicas que el jugador debe dominar***



Lo aprendido pasa a ser una herramienta que utilizarás según progresas

Consejos para diseñar puzles

6. **Paraleliza los subproblemas** para que el jugador pueda descansar de uno y ponerse con otro



Consejos para diseñar puzles

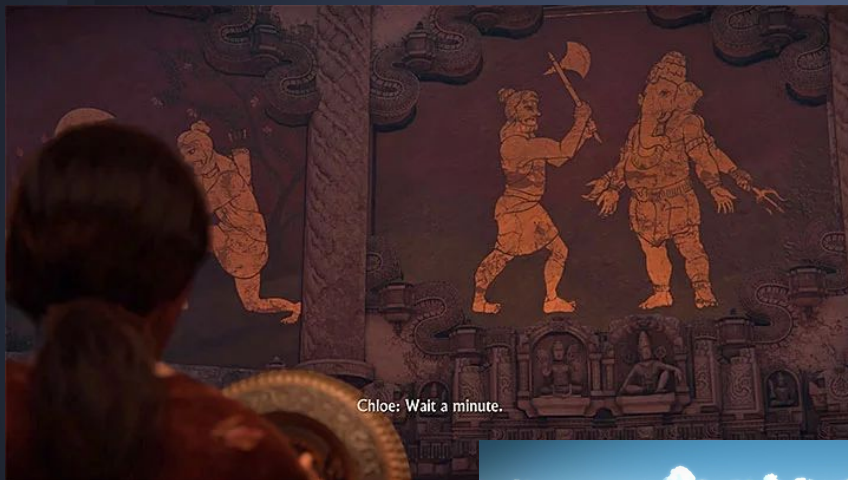
7. Crea una **estructura piramidal** para aumentar el interés (el problema final se resuelve *gracias a resolver los subproblemas anteriores...* “divide y vencerás”)



Los cables hacen explícita esa estructura, fundamental para entender aquí la pirámide

Consejos para diseñar puzles

8. Da **pistas**, para mantener y aumentar el interés



Google the witness pistas

Todo Imágenes Videos Shopping Noticias Más Configuración Herramientas

Aproximadamente 185.000 resultados (0,42 segundos)

Guía The Witness • Eurogamer.es
<https://www.eurogamer.es/articulos/guia-the-witness-puzzle-solucion>
10 abr. 2018 - **The Witness** - Guía con la solución a todos los puzles del nuevo juego de Jonathan Blow.
Búnker - Pantano - The Witness - Templo de ... The Witness - Castillo ...

Guía de The Witness: todos sus puzles paso a paso y cómo ...
<https://www.vidaextra.com/guias-y-trucos/guia-de-the-witness-para-co...>
29 mar. 2018 - **The Witness**. Guía paso a paso para completar todos sus puzles y obtener la totalidad de sus logros (1.000G) en Xbox One. **The Witness**, la ...

Guía de The Witness para completar todos los puzles y sacar ...
<https://www.vidaextra.com/guias-y-trucos/guia-the-witness-para-compl...>
28 feb. 2019 - Los desafíos de cada región de la isla de **The Witness** y cómo obtener el ... que son una **pista** para resolverlos: la suma de las distintas figuras, ...

The Witness PlayStation 4 - IGN España
<https://es.ign.com/Reportaje/The-Witness>
1 feb. 2016 - Estás enganchado a **The Witness**, pero no consigues avanzar en sus ... ver nada relevante para solucionar, quizás haya **pistas** de audio en ...

Guía The Witness - Vandal
<https://vandal.elespanol.com/Juegos/The-Witness>
15 feb. 2016 - Puzzles y secretos. Te contamos cómo pasarte **The Witness** y cómo descubrir todos sus secretos en nuestra guía completa.

Consejos para diseñar puzles

9. Incluso **facilita la solución**, a quien lo necesite (especialmente en juegos donde **los puzles son un mero complemento**, un modo de juego secundario)

Uncharted 4 puzzles solutions guide: How to complete all of the puzzles in A Thief's End

By [Iain Wilson](#) 16 days ago

From zodiac symbols to clock towers and pirate portraits, we've got solutions to all of the Uncharted 4 puzzles

[f](#) [t](#) [p](#) [e](#) | [COMMENTS](#)

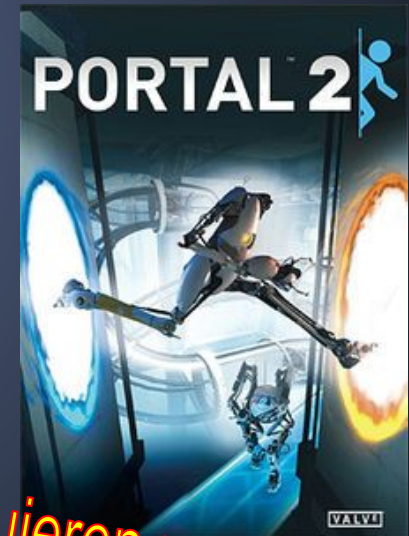
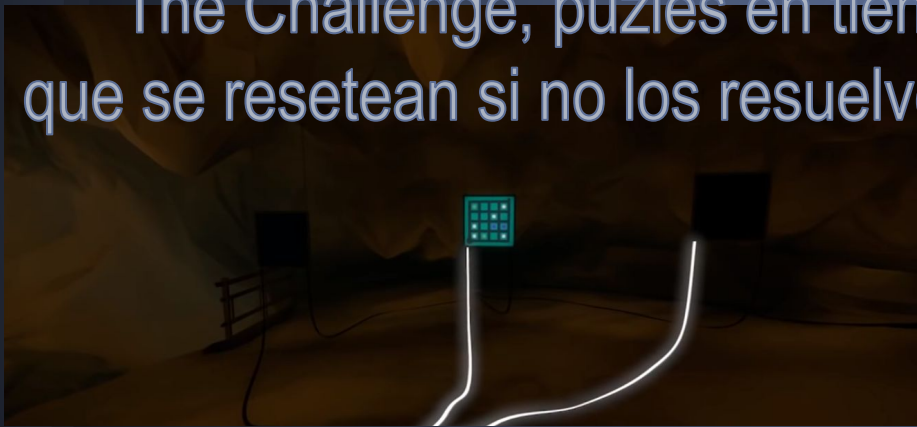


(Image credit: Sony)

Consejos para diseñar puzles

10. No abuses del pensamiento lateral (los **cambios de percepción**, las **ideas felices**, etc. si no vienen a cuento y salen poco)... ¡pueden frustrar al jugador!

The Challenge, puzles en tiempo real que se resetean si no los resuelves a tiempo



¡Los puzles requieren mucho esfuerzo de diseño y pruebas!

Participación

- ¿Cómo dijimos que *se presenta el puzle*?
 - A. Al principio parece difícil resolverlo
 - B. Al principio parece fácil, pero luego imposible
 - C. Con el gancho equivocado y la asunción misteriosa
 - D. El jugador no hace progresos al principio
 - E. Comenzando por las pistas



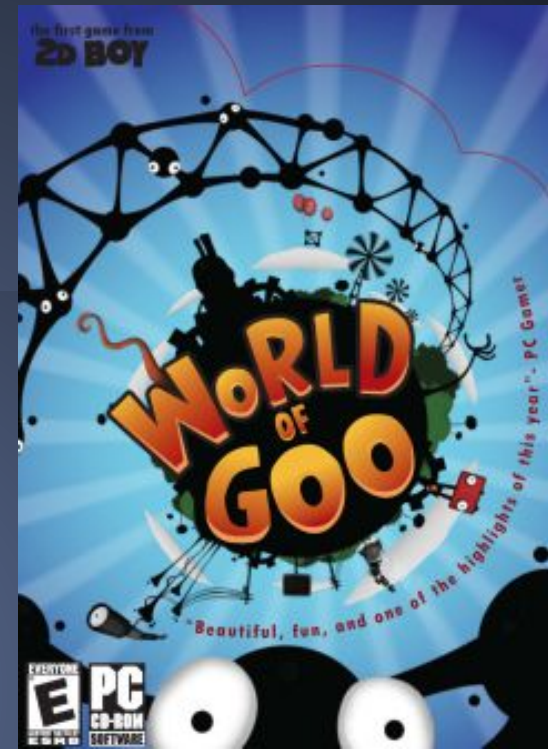
Ejemplo

World of Goo (2008)



Ejemplo

1. Objetivo:
Tubería de salida
2. Asunción equivocada:
Hay bolas ya muy cerca...
3. Resolubilidad:
Física libre, buena “adherencia”
4. Progreso:
Las bolas se acercan al objetivo
5. Dificultad gradual:
Los capítulos se organizan según niveles de dificultad



Ejemplo

6. Paralelismo: Pones donde quieras, a veces hay de sobra

7. Estructura piramidal:
¡A menudo esto es... literal! :-)

8. Pistas:
Hay carteles escritos en el juego

9. Solución:
Hoy día, hay mucho *walkthrough gameplay* en Youtube

10. Pensamiento lateral:
A veces hay que construir en sentido contrario para coger más bolas... y así poder crecer luego hacia el objetivo

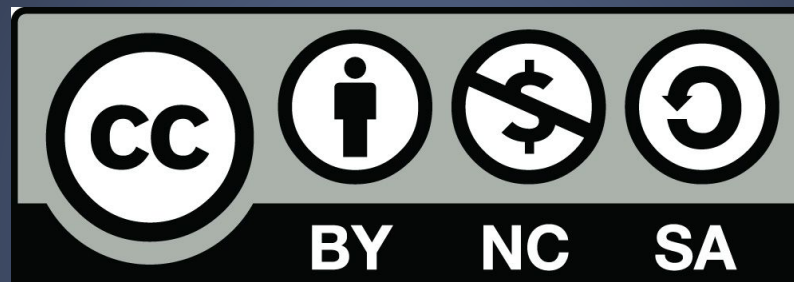


Más información

- Puzzle Generator (Sudoku, Kakuro, Laberintos...)

<https://puzzlegenerator.org/>

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

