



Diseño de Videojuegos

Dinámica
Táctica y estrategia

Motivación

- Dinámicas nucleares de estos géneros

OBJECT / Superar el juego

Acción

Estrategia

A

S



Motivación

- Existe gran **variedad** en los juegos que tienen una compleja toma de decisiones



Motivación

- Son **difíciles de diseñar**, pero cuando funcionan “atrapan” de verdad al jugador



Táctica y estrategia

- Son dos niveles de *toma de decisiones*



Ejemplo

TRADING CARD GAME

1. Planificación (en fase de preparación)



Una estrategia "ideal"

2. Ejecución (en pleno juego)

Siempre hay factores fuera de tu control



Estrategia

- El jugador elabora un **plan general** de actuación con **patrones operacionales** también generales (a relativo “*largo plazo*”)



Ejemplos

- **Hearthstone**
“Voy a jugar de manera *agresiva*; intentaré atacar siempre que pueda al héroe enemigo”



Face Hunter - Core cards

Ejemplos

- **Overwatch 2**
“Voy a intentar *apoyar* a mis compañeros siempre que pueda, y me centraré en la sanación”



Ejemplos

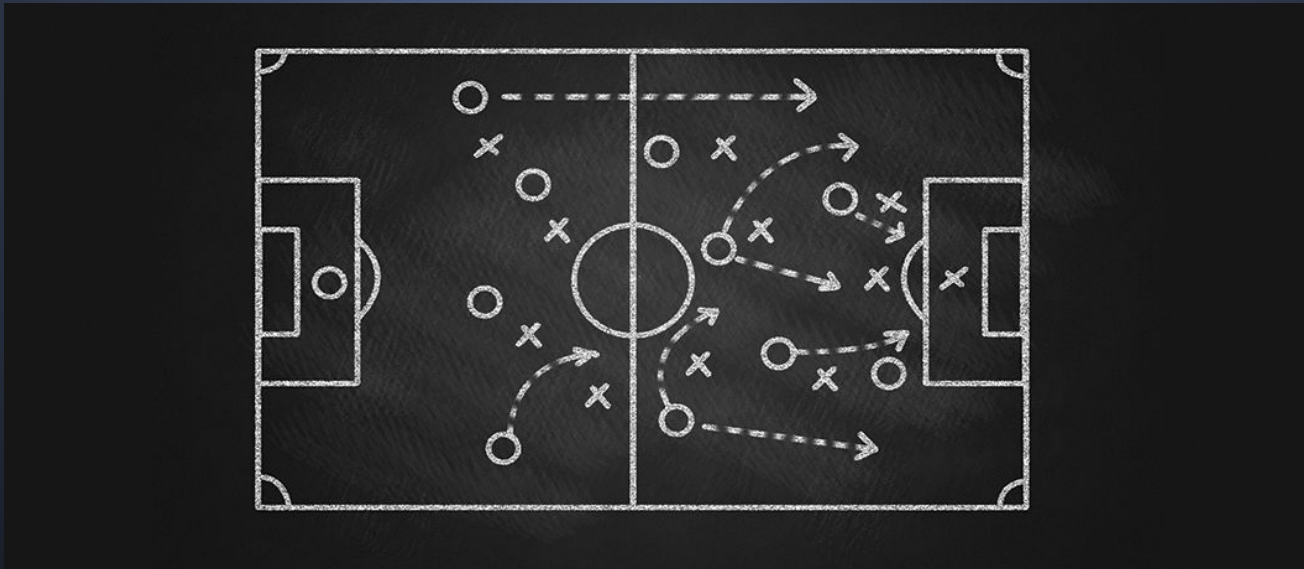
- Total War: Three Kingdoms

“Voy a poner la infantería primero, los arqueros detrás y con la caballería intentaré *flanquear al enemigo*”



Táctica

- El jugador pone en práctica un conjunto de **medios adecuados** para alcanzar un **objetivo estratégico** concreto



Ejemplos

- **Hearthstone**

“Pongo este gnomo ahora porque *en el siguiente turno* fijo que me ataca y, si lo destruye, se va a llevar daño”



Ejemplos

- Overwatch 2

“Por ahora voy a quedarme tras el tanque del grupo, pero *dejo mi torre de sanación escondida* ahí en el techo, para sanar a los compañeros”



Ejemplos

- **Total War: Three Kingdoms**
“Ahora mismo estoy cargando por la ladera de esta montaña con mi caballería, mientras mantengo a los arqueros presionando ese frente de batalla”



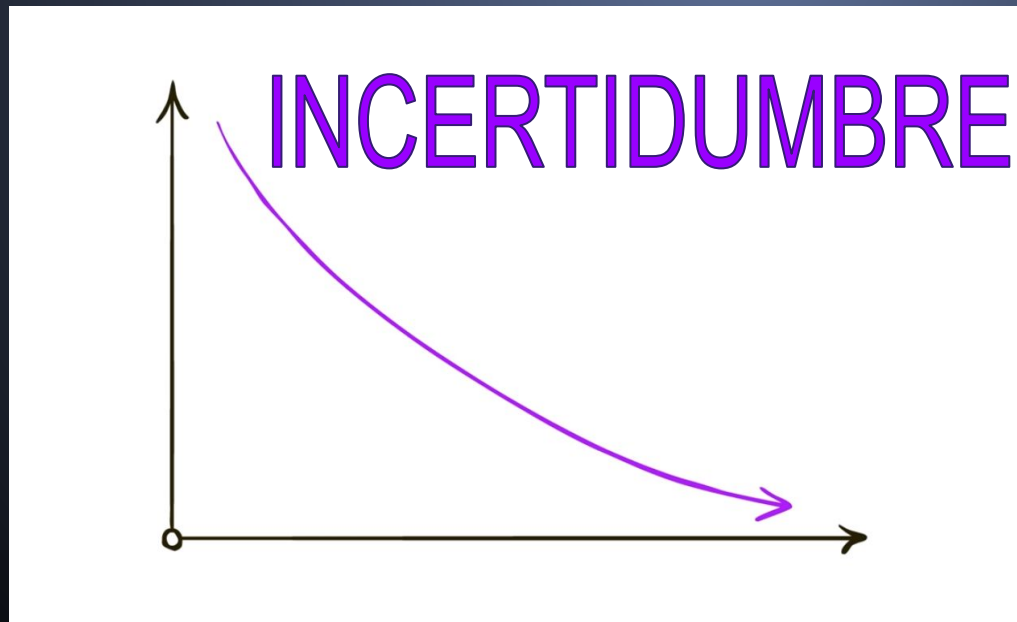
Problema con la incertidumbre

- Una diferencia entre Puzle o Rol y Acción o Estrategia es la **incertidumbre**
 - Por información oculta
 - Por evento inesperado
 - ¡Por jugador a confrontar impredecible!
 - ... ¡suele evitarse la pura aleatoriedad!
- Tras la revelación, *resolver un puzle es trivial...* pero aún teniendo planes, en acción o estrategia hay que **ponerlos a prueba, adaptarlos o rehacerlos** si no van



Problema con la incertidumbre

- La **incertidumbre inicial es alta**, pero al ser **acumulativas las ventajas** (más unidades, más tecnologías, más poder...), esta **va bajando** necesariamente según jugamos



Problema con la incertidumbre

- Si la incertidumbre baja demasiado, el juego se vuelve “puzle”... incluso **resuelto y aburrido** (*ganar* es sólo cuestión de tiempo)
- Por ello el diseñador debe **crear mucha incertidumbre (y justa)... y eso es difícil**
 - Una opción es meter una IA, más que infalible, *creativa*, para descolocar a sus oponentes
 - Otra es meter eventos positivos además de negativos.... o que *perjudiquen* al que vaya ganando



Consejos de diseño

- Incluir en el GDD una descripción detallada de la **dinámica de juego prevista** para cada tipo de **unidad, ejército, facción...**



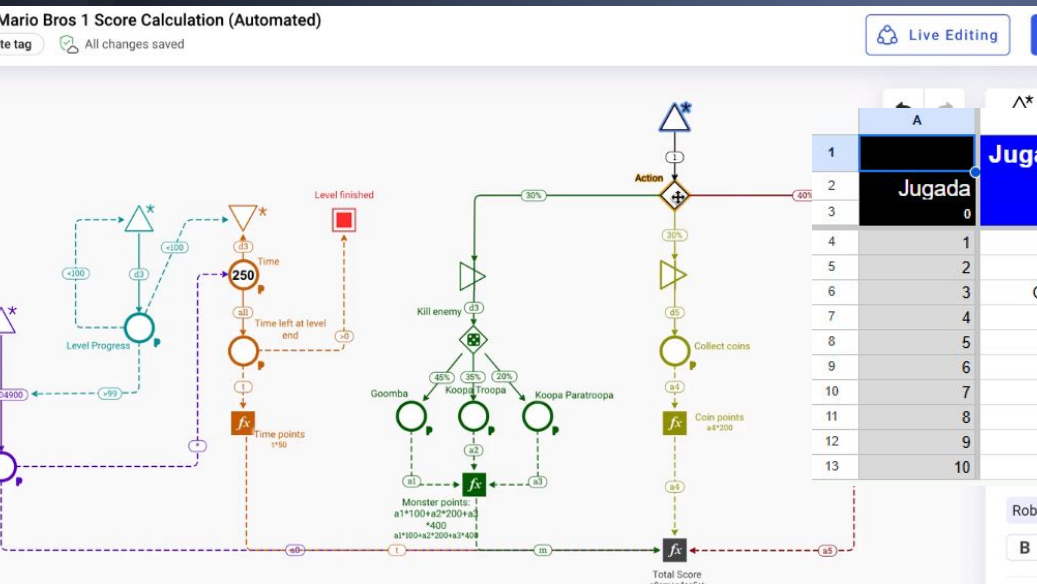
Consejos de diseño

Fighting game	Moves	Movement
 <i>Rock paper scissors</i>	 3 attacks	 None
<i>Karate Champ</i>	13 attacks, 4 defense	2d axis
<i>Karateka</i>	6 attacks, 2 stances, bow	Side scrolling
<i>Battle Arena Toshinden</i>	> 50 attacks, 2 stances	2 independent 2d axes
<i>Bushido Blade</i>	8 weapons, 3 stances, many moves	2d plane

“Sólo ha habido 5 juegos de lucha en la Historia” Raph Koster (2014)

Consejos de diseño

- Dedicar esfuerzo a diseñar y programar un *simulador esquemático del juego*



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	
1		Jugador 1			Jugador 2			Jugador 1		Jugador 2
2	Jugada	Carta	Palo	Código	Carta	Palo	Código	Acumulado	Restante	Acumulado
3	0							0	7,5	
4	1	As	Bastos	41	4	Copas	24	1	6,5	
5	2	6	Espadas	36	3	Oros	13	7	0,5	
6	3	Caballo	Copas	29	2	Oros	12	7,5	0	
7	4			#N/A			#N/A	7,5	0	
8	5			#N/A			#N/A	7,5	0	
9	6			#N/A			#N/A	7,5	0	
10	7			#N/A			#N/A	7,5	0	
11	8			#N/A			#N/A	7,5	0	
12	9			#N/A			#N/A	7,5	0	
13	10			#N/A			#N/A	7,5	0	

Hojas de Cálculo

<https://machinations.io>

Ej. Slay the Spire

- Muchas iteraciones para para equilibrar el juego con *pruebas, métricas, comentarios...*
 - “Toda carta tiene su lugar en el juego”

The screenshot shows a presentation slide from the Game Developers Conference (GDC) 2019. The slide is titled "Balance - The Challenge" and discusses how two developers balance the game Slay the Spire. It lists the following statistics:

- 3 characters
- 250+ cards
- 150+ items
- 50+ combats
- 50+ events

To the right of the text is a card from the game, "Endless Agony". The card is an Attack card with a green border and a red background. It features an illustration of a character in pain. The text on the card reads: "Whenever you draw this card, add a copy of it into your hand. Deal 4 damage. Exhaust." The card has a green circle with the number 0 in the top left corner.

The slide is part of a presentation at GDC 2019, which took place from March 18-22, 2019, in San Francisco, CA. The GDC logo is visible in the top right corner of the slide.

https://www.youtube.com/watch?v=7rqfbvnO_H0

Participación

- ¿Qué expresión **NO hemos usado** en la definición de estrategia?
 - A. Largo plazo
 - B. Plan general
 - C. Medios utilizados
 - D. Patrones operacionales
 - E. Relativo largo plazo



Consejos de diseño

- Si funcionamos por turnos, la **duración** de estos debe ser *similar* e irse reduciendo
- Elaborar un **tutorial más completo** de lo habitual, centrándose en hacerlo *ameno*
- Probar un **prototipo** de la estrategia del juego con varios **jugadores reales**, y que esa experiencia “marque” el contenido del GDD



Consejos de diseño

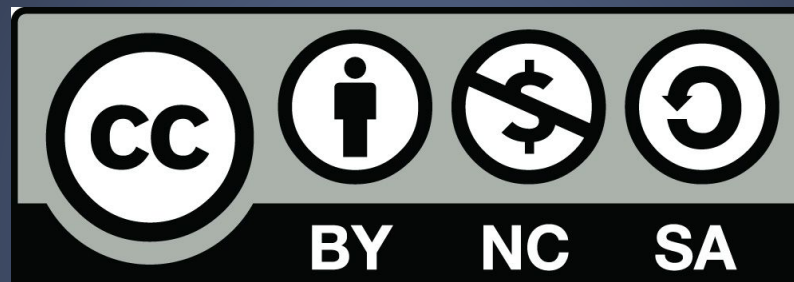
- Evitar largos periodos de estrés al jugador
 - Es fundamental alternar entre *estabilidad* e *inestabilidad*
 - Relacionado con la *incertidumbre* que este percibe



- Revisar *cada iteración* de diseño de acuerdo a los criterios básicos

25

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

