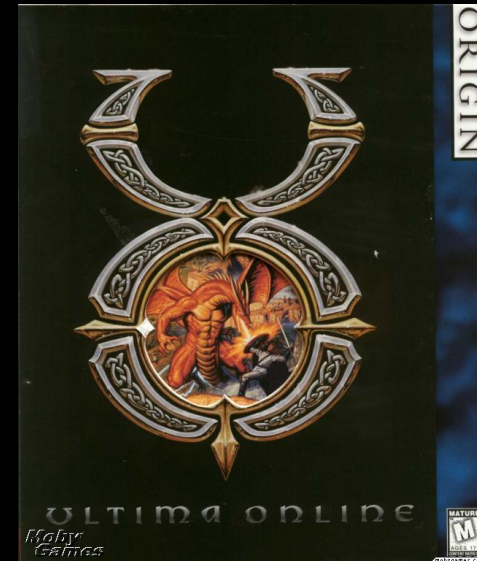
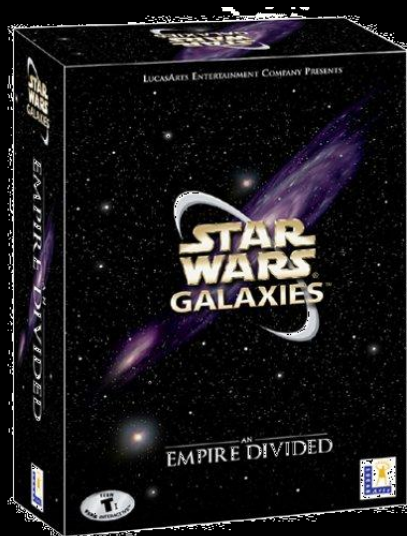


La
estructura profunda
de los juegos

Raph Koster
Presidente, Areae Inc.

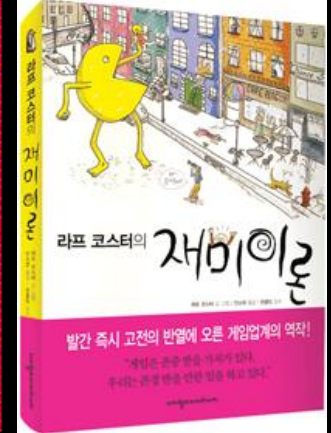
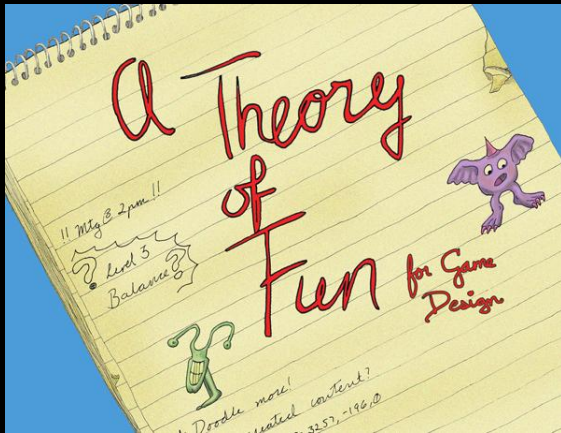
Quién soy

- Diseñador de juegos
 - Videojuegos
 - Juegos de rol en línea
 - Juegos de tablero



- De vez en cuando, escritor

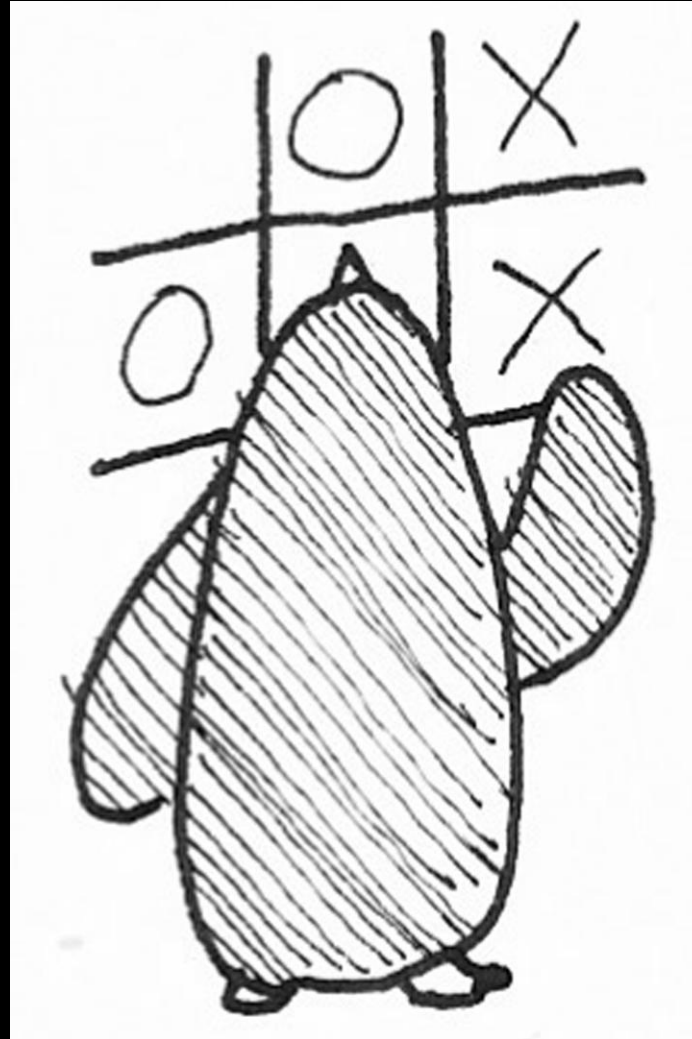
Un librito



Juegos y la academia



¿Qué es un juego?







HEALTH

100

SUIT

75

AMMO

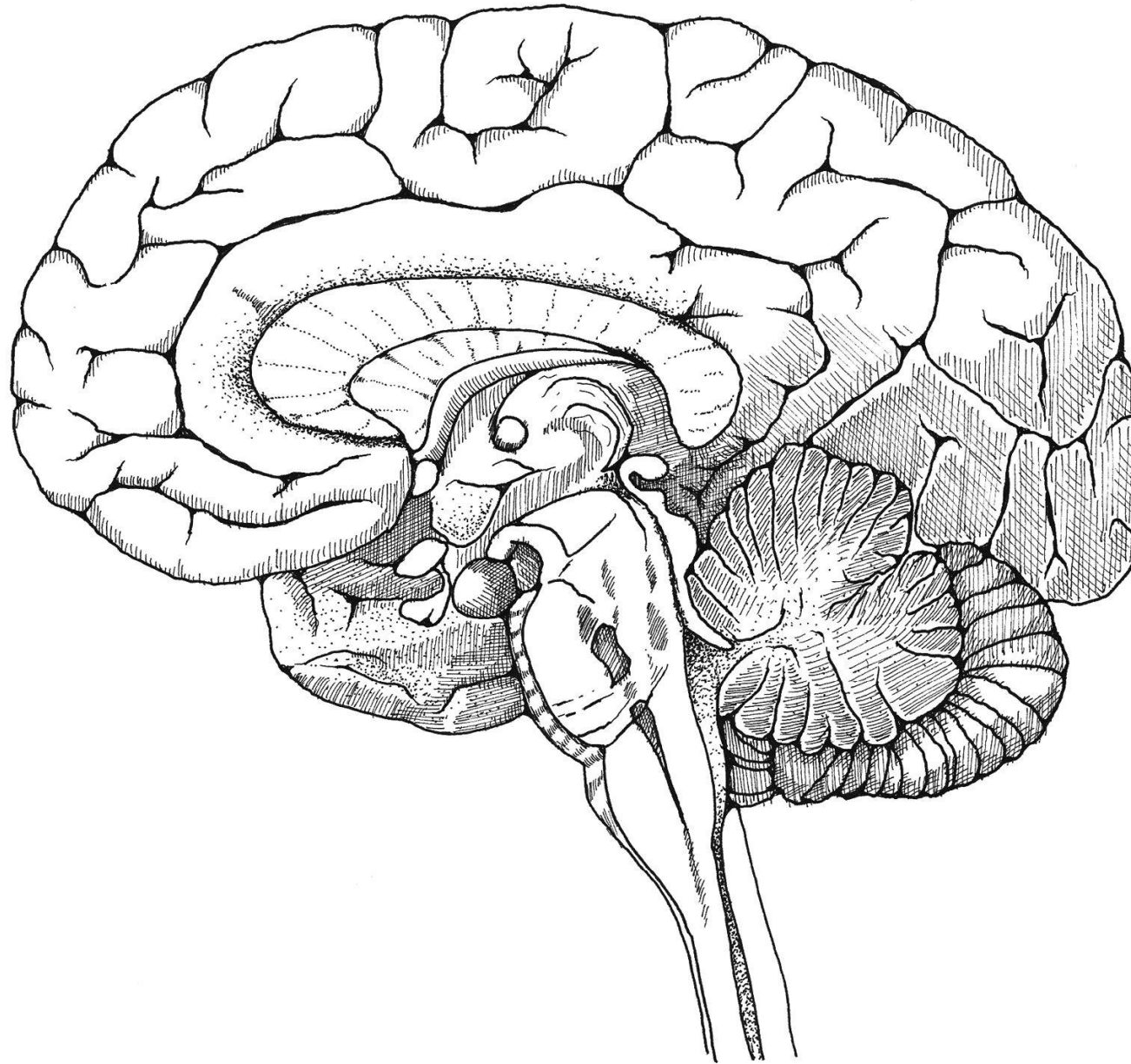
2

¿ Quiénes juegan?

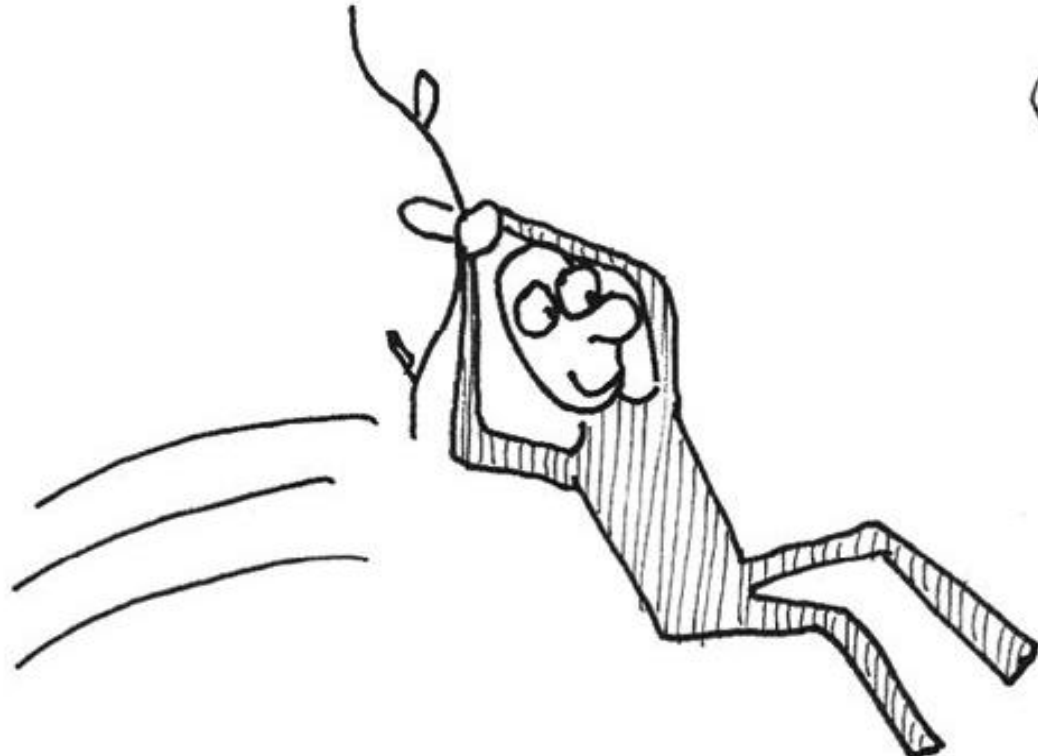




Juegos

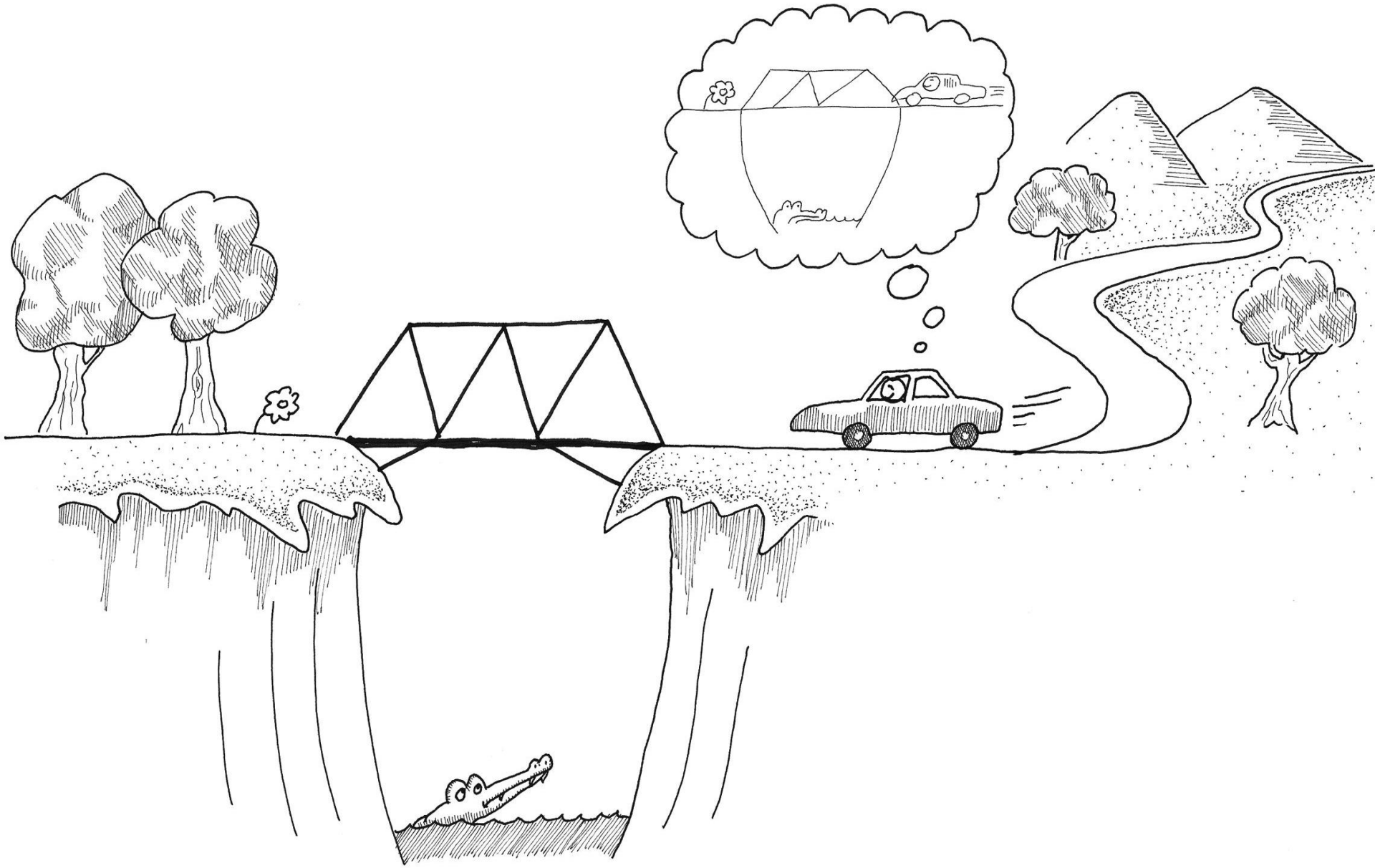


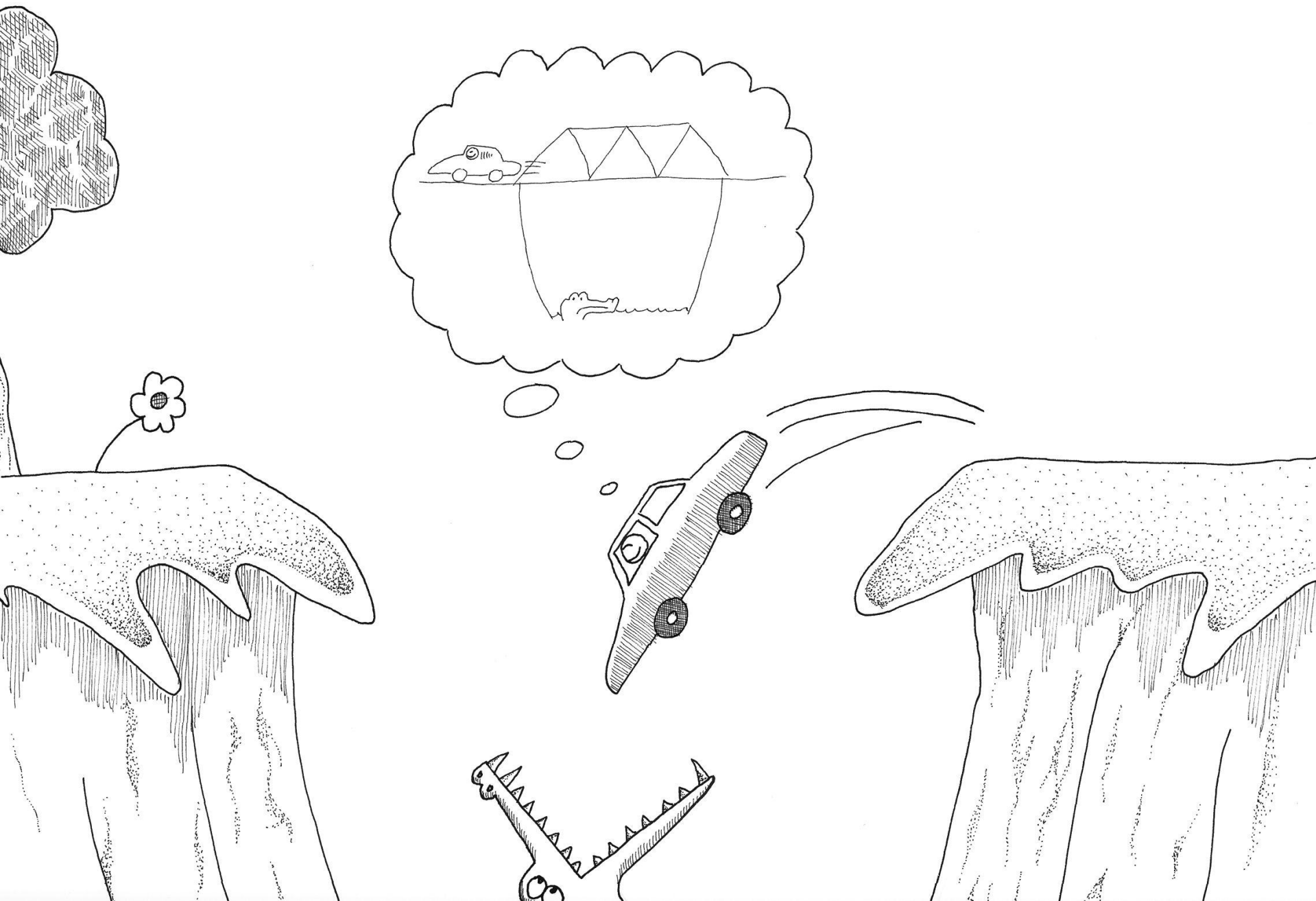
6.



Tu cerebro te miente

- “Vemos” cosas que no podemos ver
- No vemos cosas que están en medio
- Vemos más de lo que vemos
- Es difícil realmente ver al mundo
- Vivimos dormidos, usando patrones que aprendemos





Los juegos son práctica para retos reales

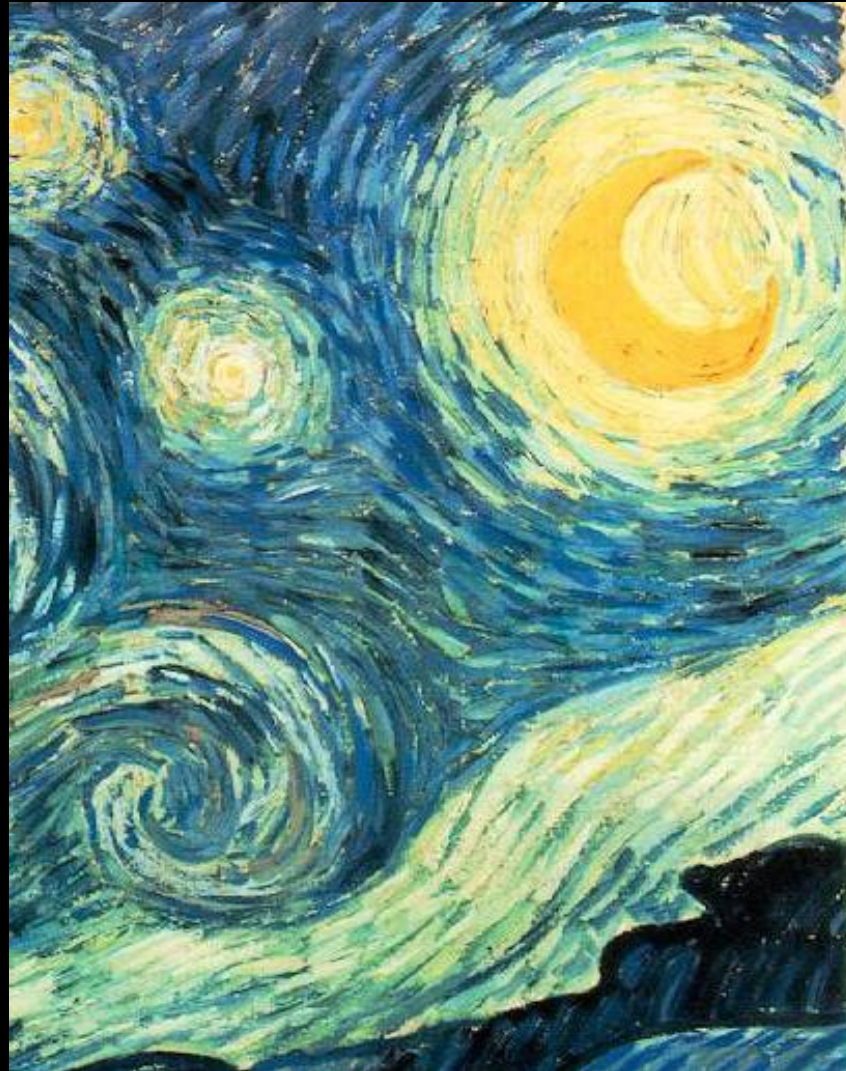


¿ Y cómo funcionan?

Arte



Arte



14

Arte 13



12

11

10

15

8

9

Música

I - I⁷ - IV - I - V⁷ - IV - I - I

Música

I - I⁷ - IV - I - V⁷ - IV - I - I

=

I - IV - V - I

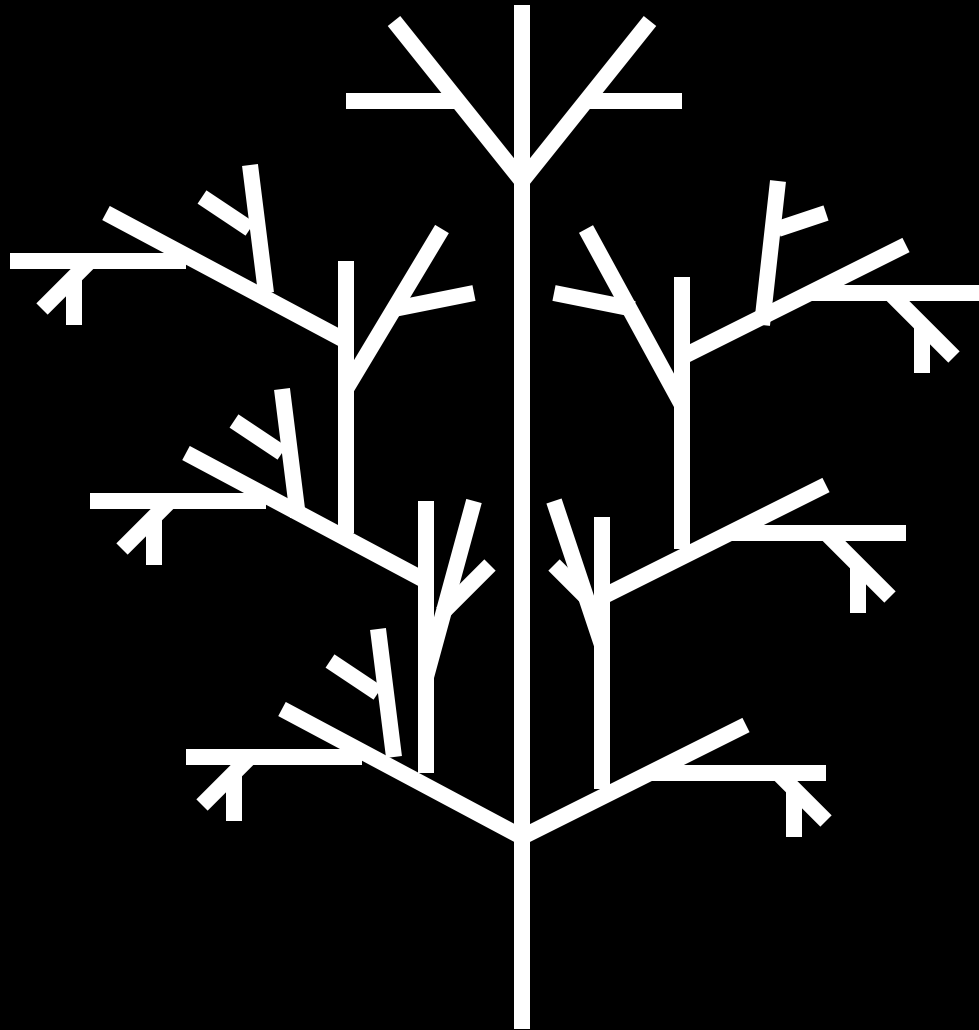
=

I - V - I

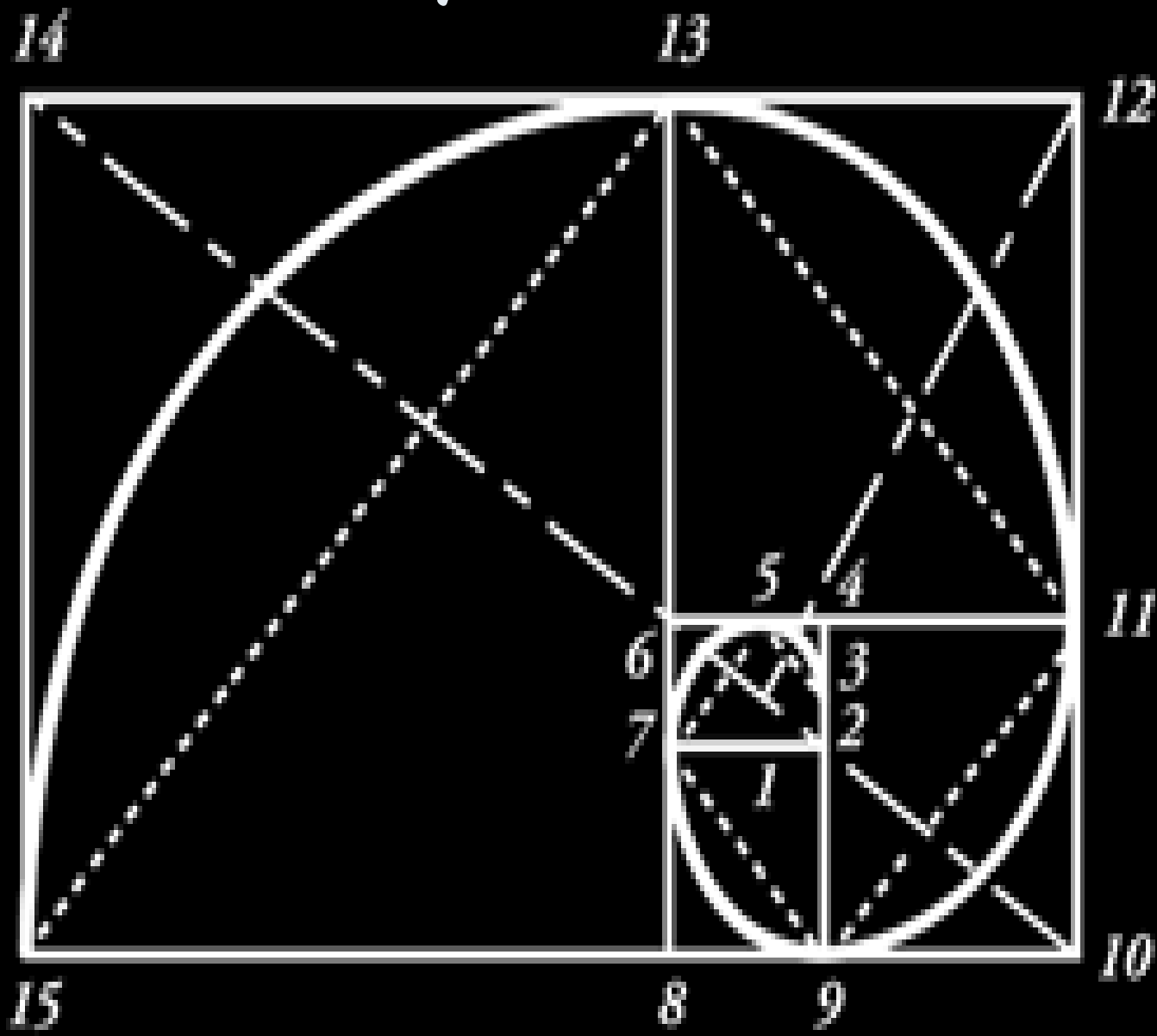
=

8 - 7[#] - 8

El mundo natural



La ley del caracol



Juegos son modelos

Interacción es conversación

“Un proceso cíclico en el cual dos actores toman turnos escuchando, pensando, y hablando.”

-Chris Crawford

Las piezas

Reglas

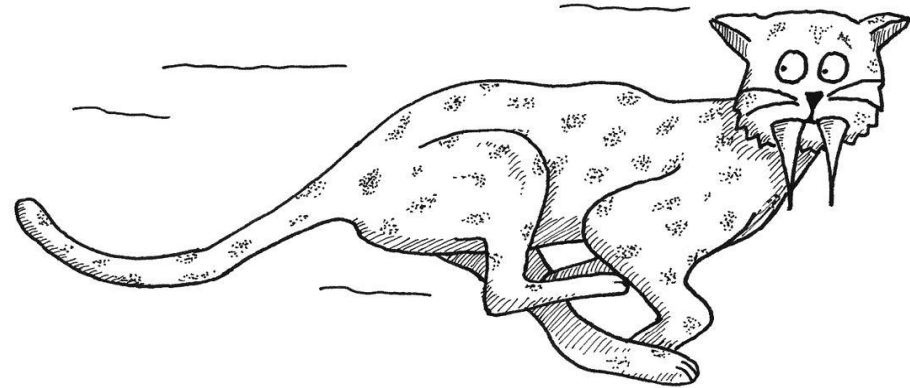
Retos

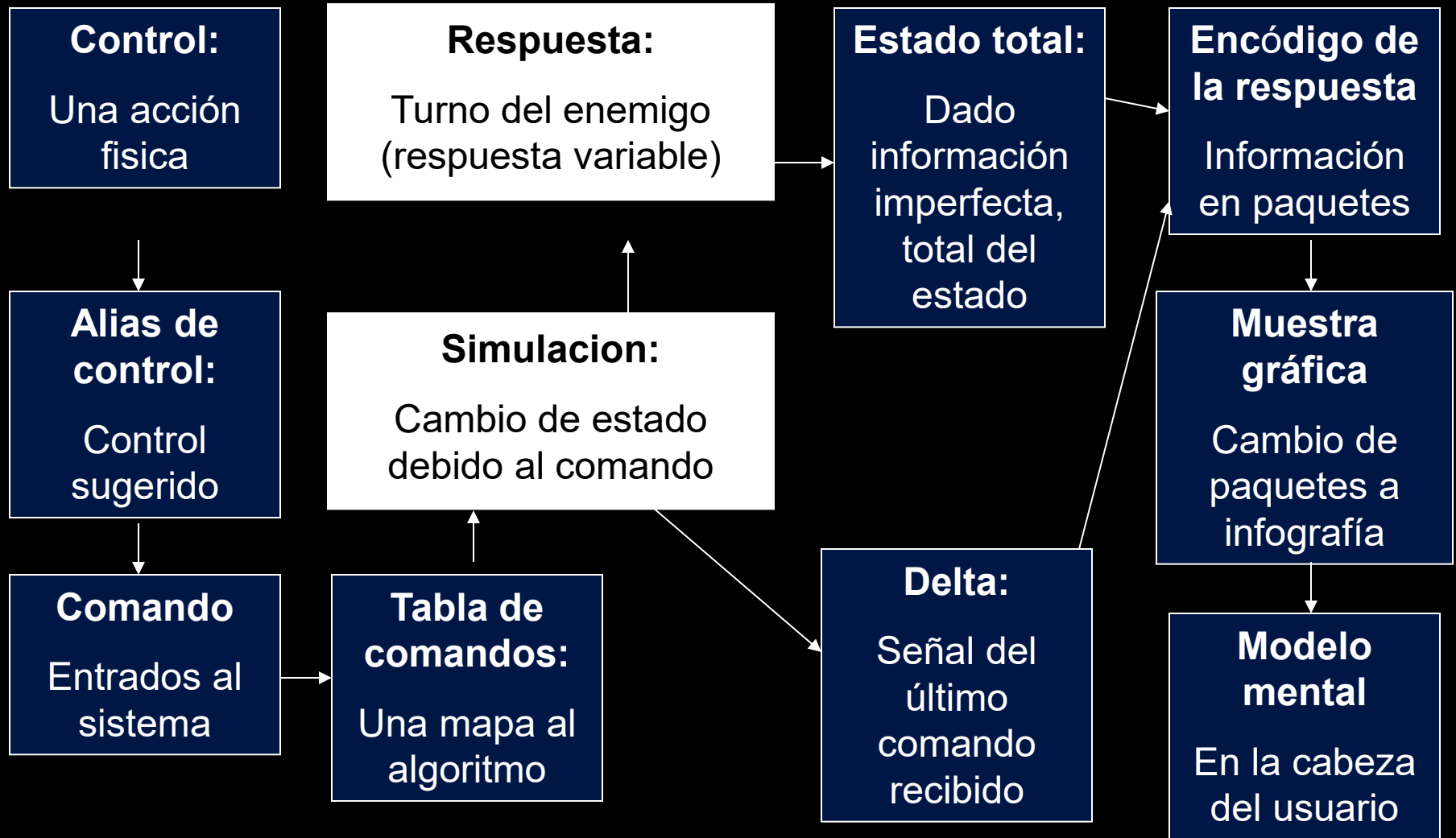
Controles

Resultados

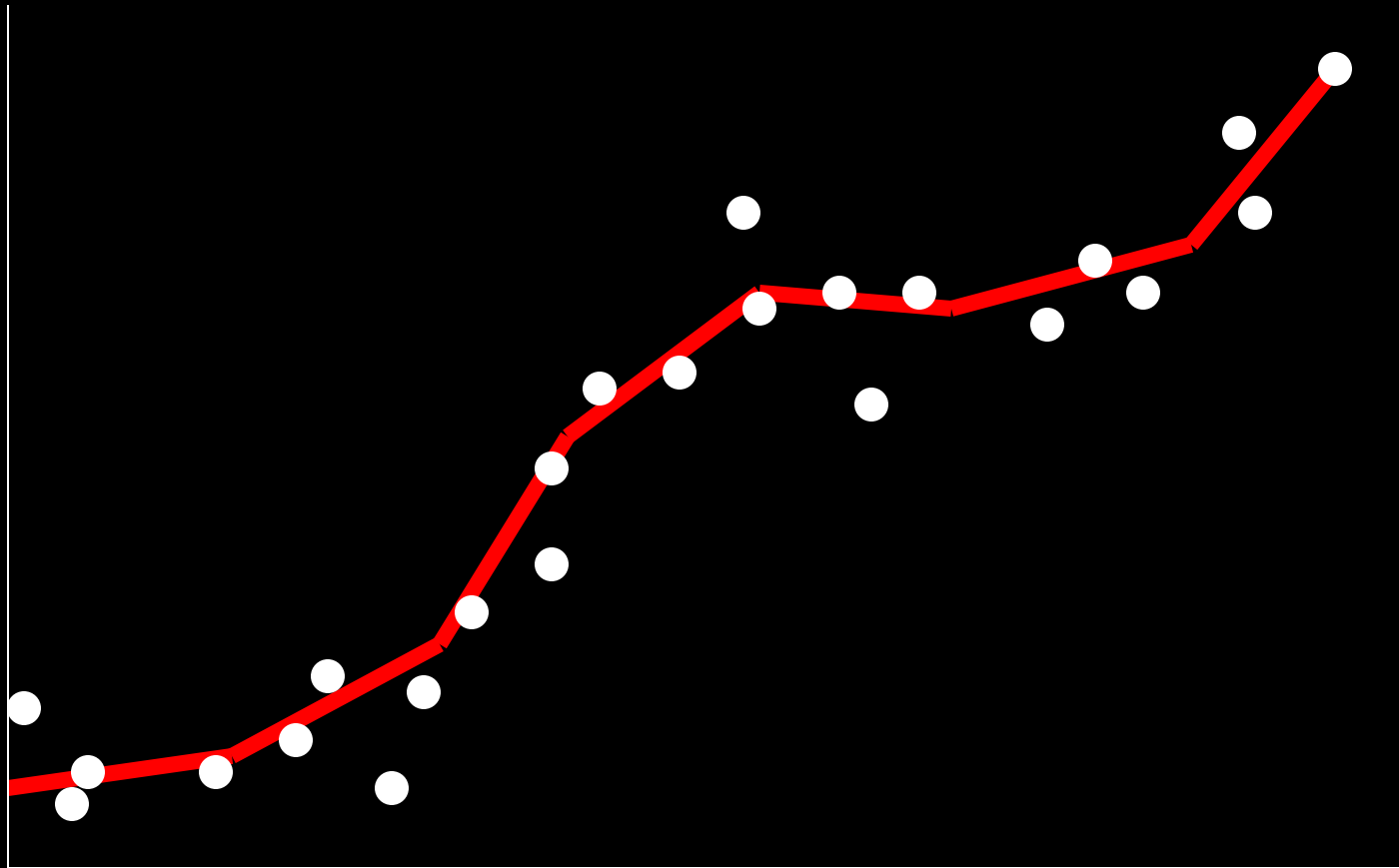
Retos

- Reaccionar
- Calcular trayectorias
- Calcular uso
- Análisis de grafos
- Medidas de influencia
- Proyectar probabilidad





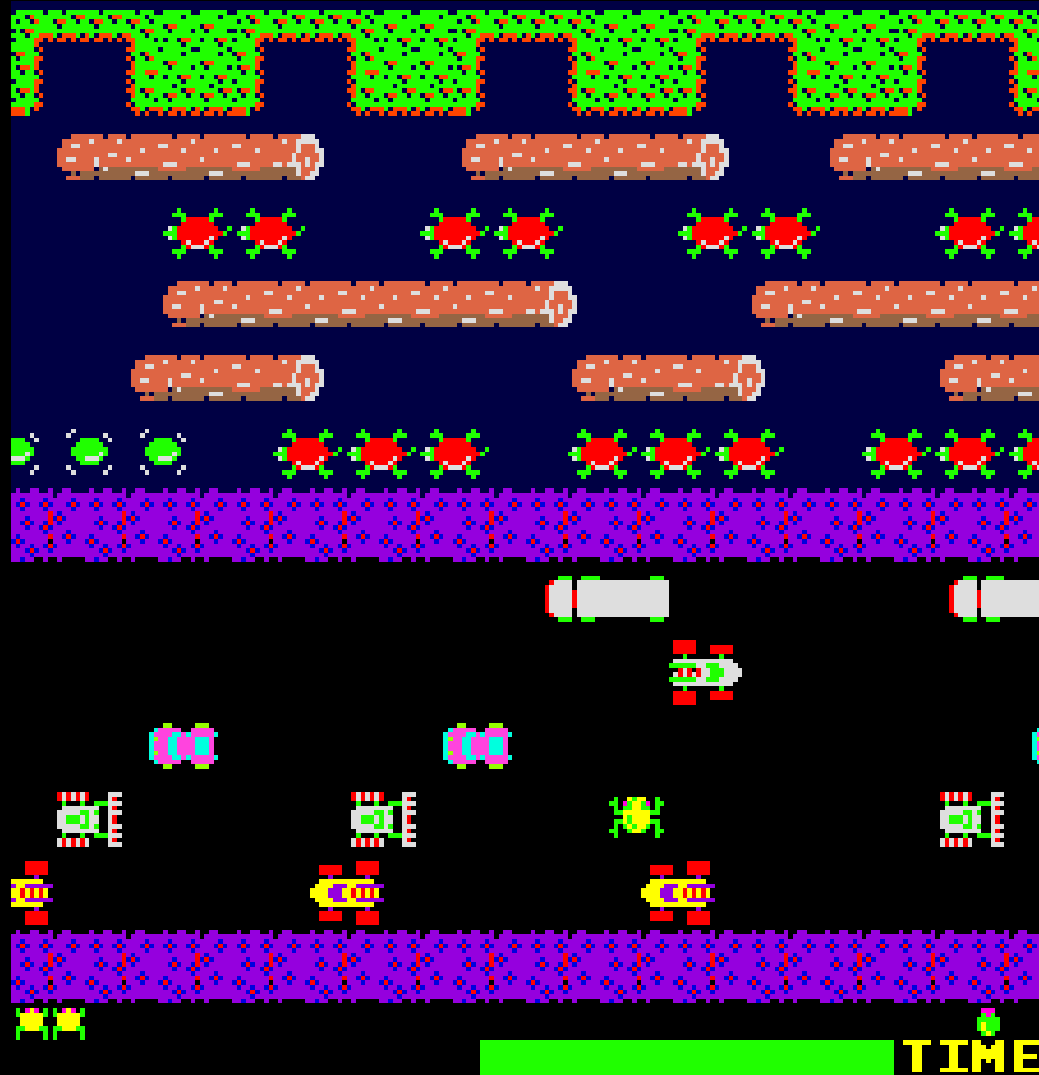
$$f(\mathbf{n}) = \mathbf{x}$$



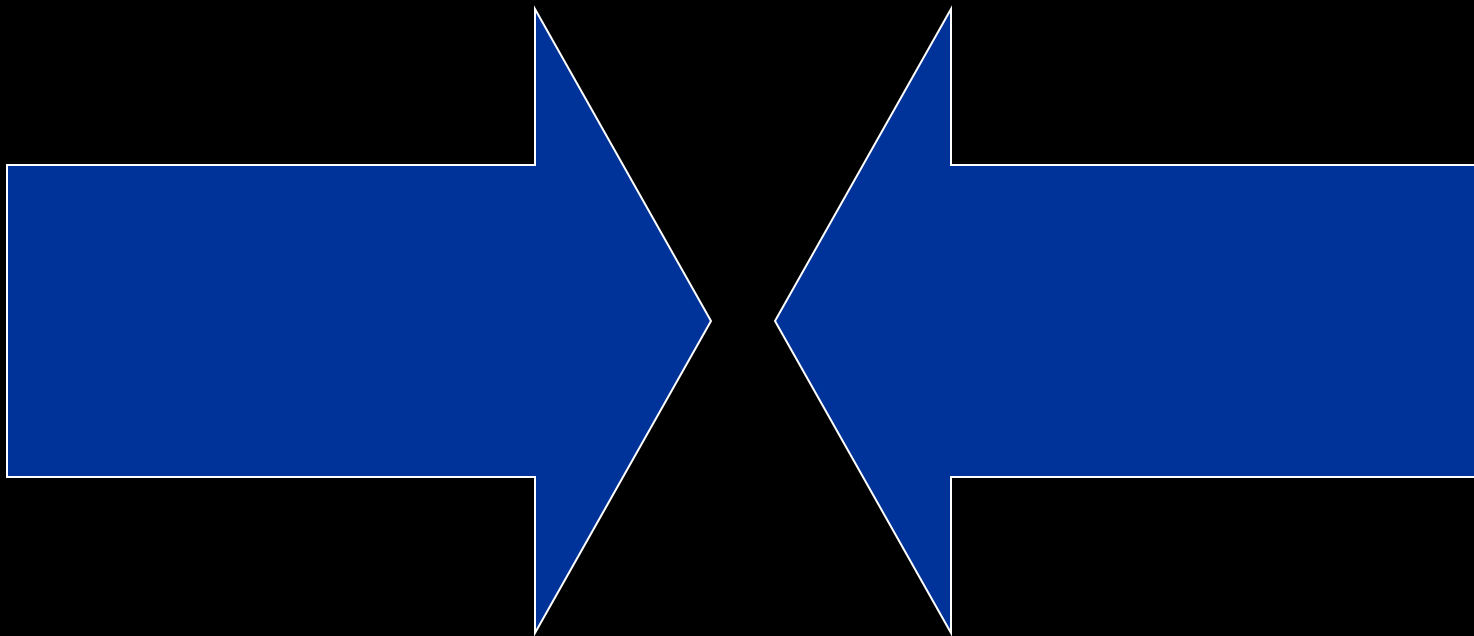
Diversión

Difícil	Fácil
Físical	Social

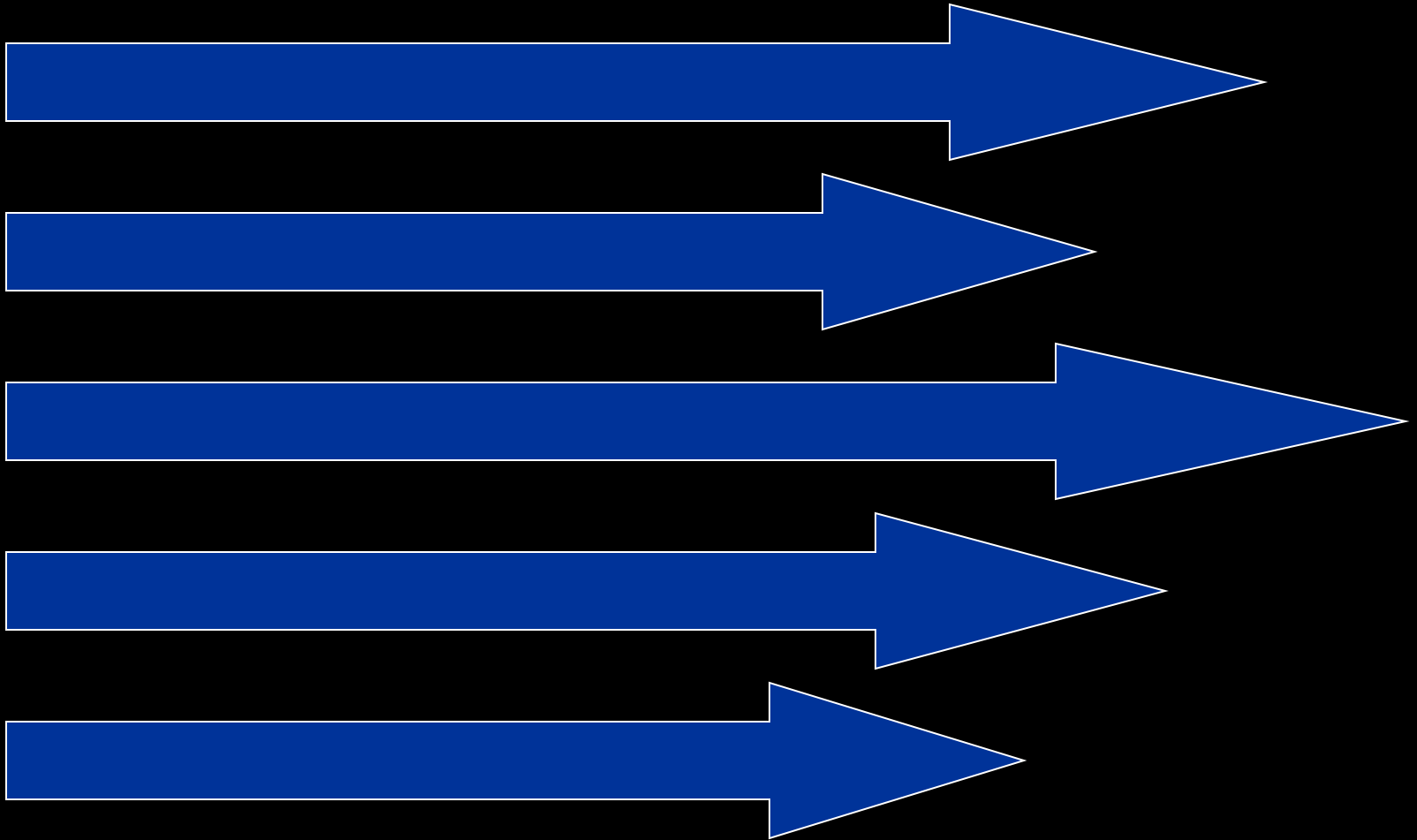
Juegos fractales



Juegos competitivos



Juegos paralelos



Juegos simétricos



Juegos asimétricos

SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>

0120

0000



3



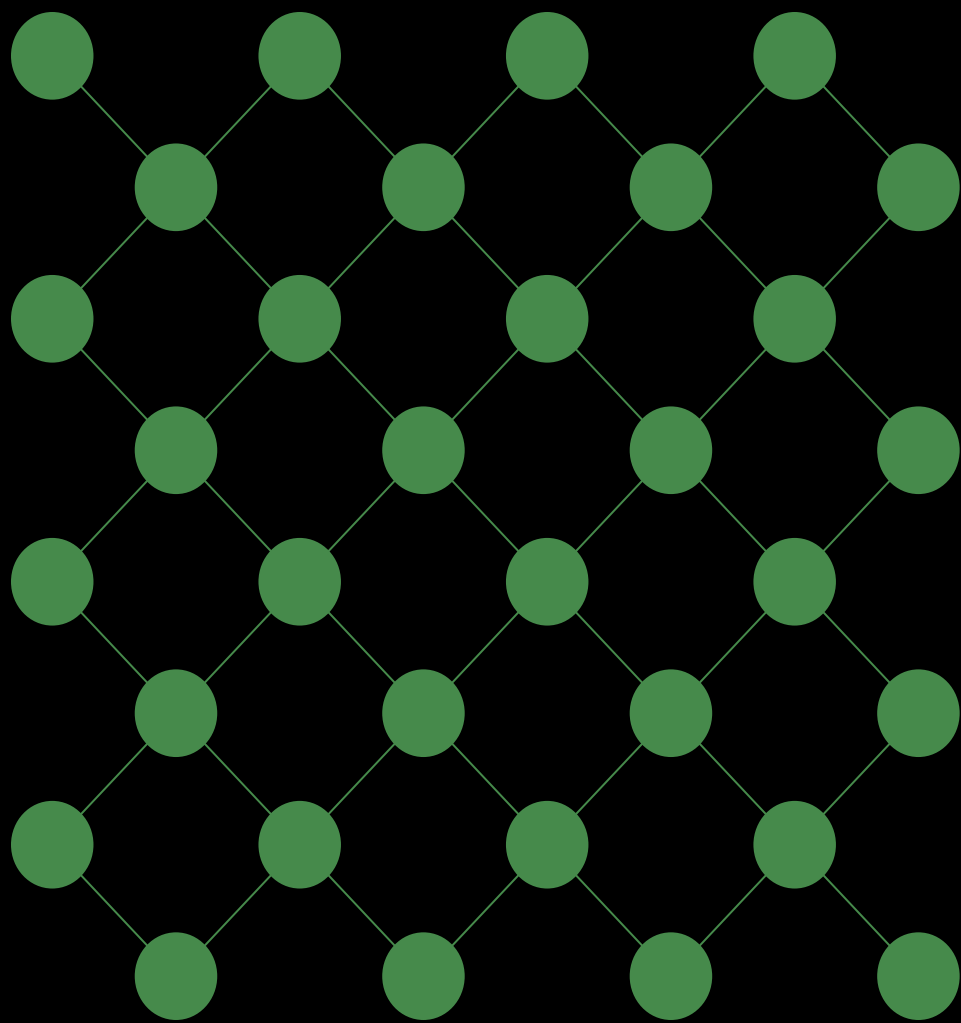
CREDIT 00

Los secretos de la diversión

- ¿ Dónde?
- ¿ Cuándo?
- ¿ Cómo?
- ¿ Qué?
- ¿ Con?
- ¿ Para qué?
- ¿ Poco?
- Perder

Territorio

“Topología”





Preparación

Deberías preparar antes del reto.

Esto debería ser divertido en sí mismo.

Prepararte en maneras diferentes debe ser posible.

Todos los turnos previos tienen que ser importantes.

Habilidad

Un verbo que se puede repetir

Que mejora con práctica

Que tiene variedad

Retos

Un verbo,
muchos retos,
muchas situaciones

Opciones

- El usuario puede elegir como resolver el problema.
- (Si solo hay una respuesta posible, no es “juego,” es “puzzle” o problema).

Resultados variables

- Hay un nombre para resultados garantizados.

Aburrimiento.

El mejor resultado

Un reto más
grande

Riesgo

- **Actividades de bajo riesgo para gran resultado nos aburren.**
- **Se tiene que perseguir retos al margen de la habilidad.**

Fallar te cuesta

El divertimento, el gozo,

no existen

cuando no hay consecuencias

En fin

- **El diseño de juegos es diseño de algoritmos y sistemas**
- **Pero como todos los tipos de diseño, no es meramente el programar**

Es psicología, antropología, arte, ciencia...

**¿ Hay implicaciones para cómo pensamos,
como humanos?**