

# MECÁNICAS EXPERIMENTALES EN VIDEOJUEGOS

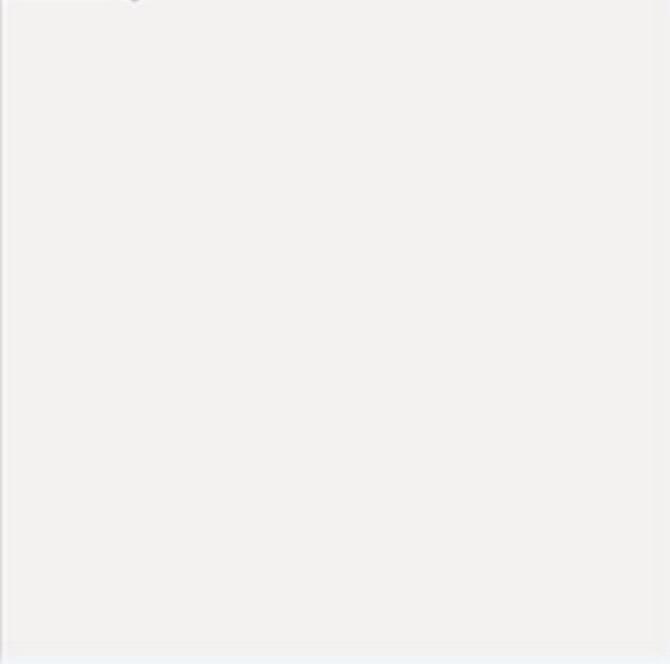
Ing. Sebastián Blanco



# ¿MECÁNICAS EXPERIMENTALES?

- Reglas implementadas como algoritmos y estructuras de datos que definen la configuración y comportamiento de un videojuego.
  - ✓ Originales
  - ✓ Profundas
  - ✓ Legibles
  - ✓ Validan una hipótesis de diversión

- Gorogoa  
(Jason Roberts)

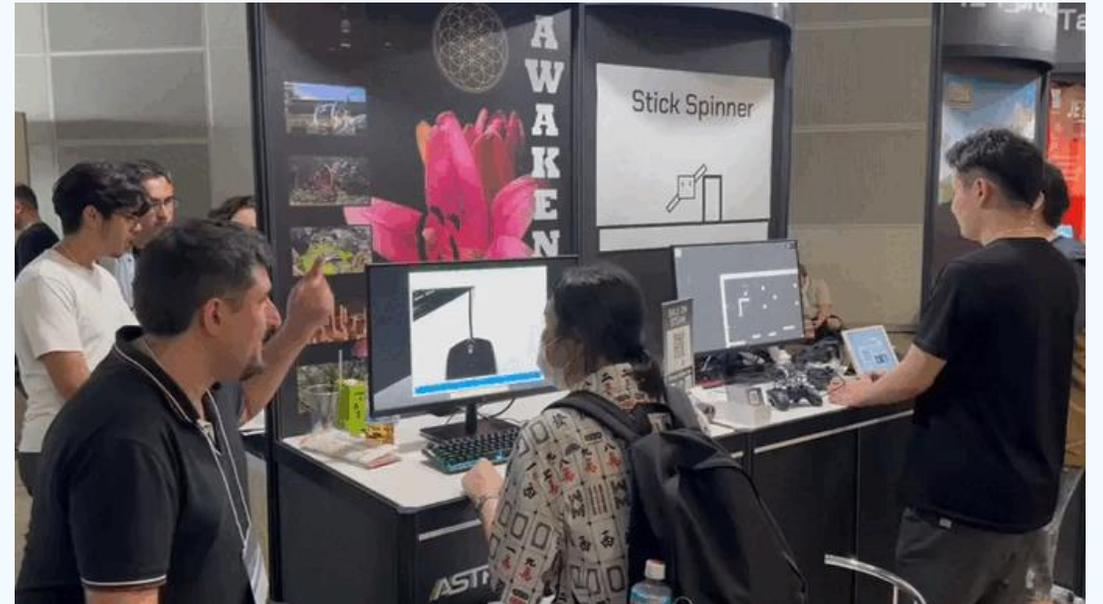


# ALLÁ POR EL 2014...

- Conference Associate en Game Developers Conference
  - Experimental Gameplay Workshop
  
- ***“Quiero hacer obras así”***
  - Academia e industria (indie)

# ¡OBJETIVO CUMPLIDO!

- ✓ El prototipo AWAKENING formó parte del EGW 2023 (12 de 120 juegos).  
(3 rechazos en 5 años de mucho trabajo en PapaCorps).
- ✓ Selected Indie 80 de Tokyo Game Show 2023 (80 de 792 juegos).



# ¿Y LA ACADEMIA?

- Definir mecánicas experimentales.
- Elaborar una metodología para crearlas.



# GÉNEROS TRADICIONALES

- No hacen mucho hincapié en las mecánicas. Ej.: terror, aventura, rol...
- “Creando géneros musicales sin conocer todas las notas”.
- Incompletos e inconsistentes: Ej.: Cuphead es un juego de acción, shooter tercera persona con plataformas, bullet hell, boss rush.



# HACIA UNA TAXONOMÍA DE MECÁNICAS...

- Los juegos son la estética del pensar y hacer.
- Átomo del juego = decisión.
- Inspiración en la teoría de las inteligencias múltiples.



(Frank Lantz)



(Howard Gardner)

# CONTEXTOS DE DECISIÓN

**Visual-espacial** (Miegakure, Stereogram, Echochrome, Maquette, HyperRogue)

**Cenestésico-Corporal** (JS Joust, FRU, PainStation, Edible games, Planet licker)

**Lingüístico** (Eloquence, Synonymy, Elegy for a dead world, Once upon a Jester)

**Lógico-matemático** (Understand, The Devil's Calculator, SineRider, Stratego)

**Interpersonal** (Journey, Spy Party, The heart attack, We become what we behold)

**Física del movimiento** (QWOP, Kerbal Space Program, Katamari Damacy)

**Naturalista** (Flower, Walden, Terra Nil, Everything)

**Temporal** (Braid, Quantum League, The Longing)

**Pensamiento lateral** (Antichamber, Notpron)

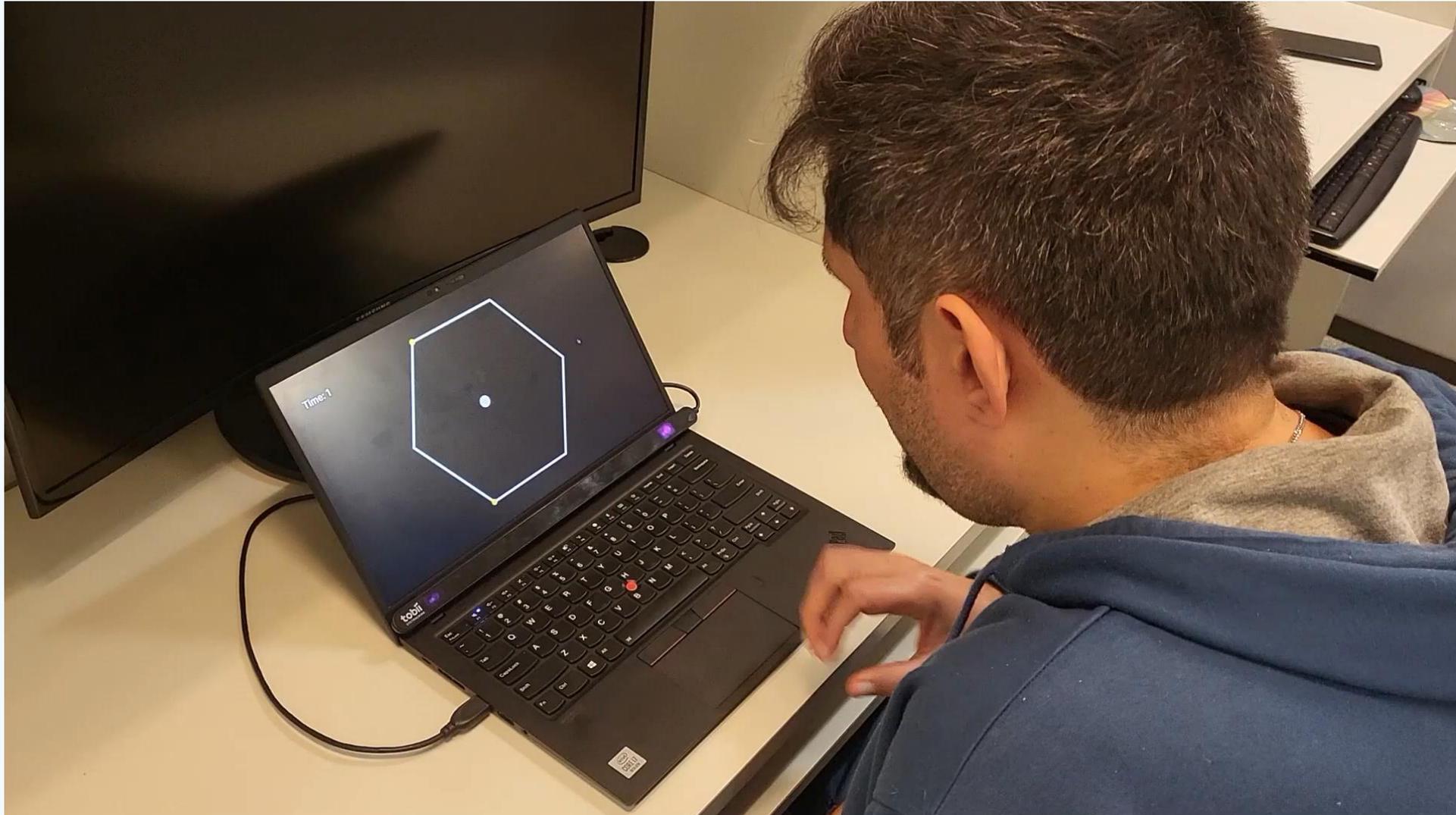
**Intrapersonal** (Celeste, The artful escape)

**Existencial** (SOMA, Orchids to dusk)

**Musical** (Rocksmith, Phonopath)

**Optimización** (TIS-100, Factorio)

# VISUAL - ESPACIAL (▲)



# EXISTENCIAL (MEMENTO MORI)

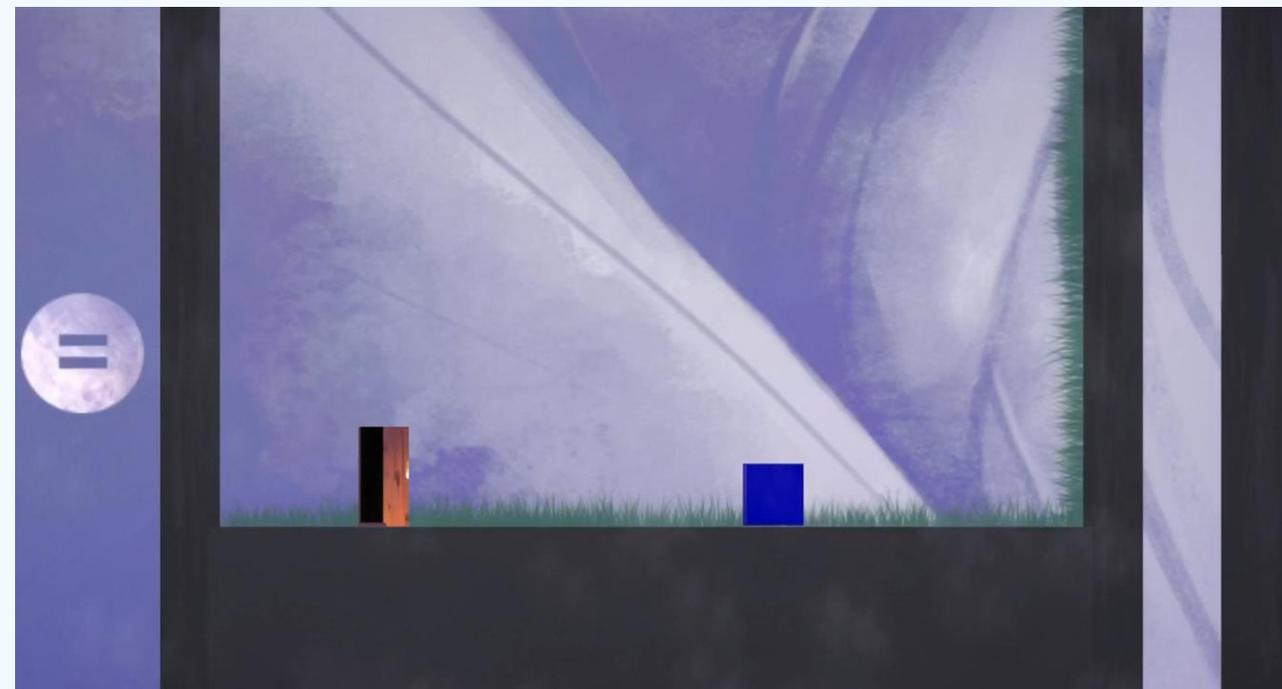
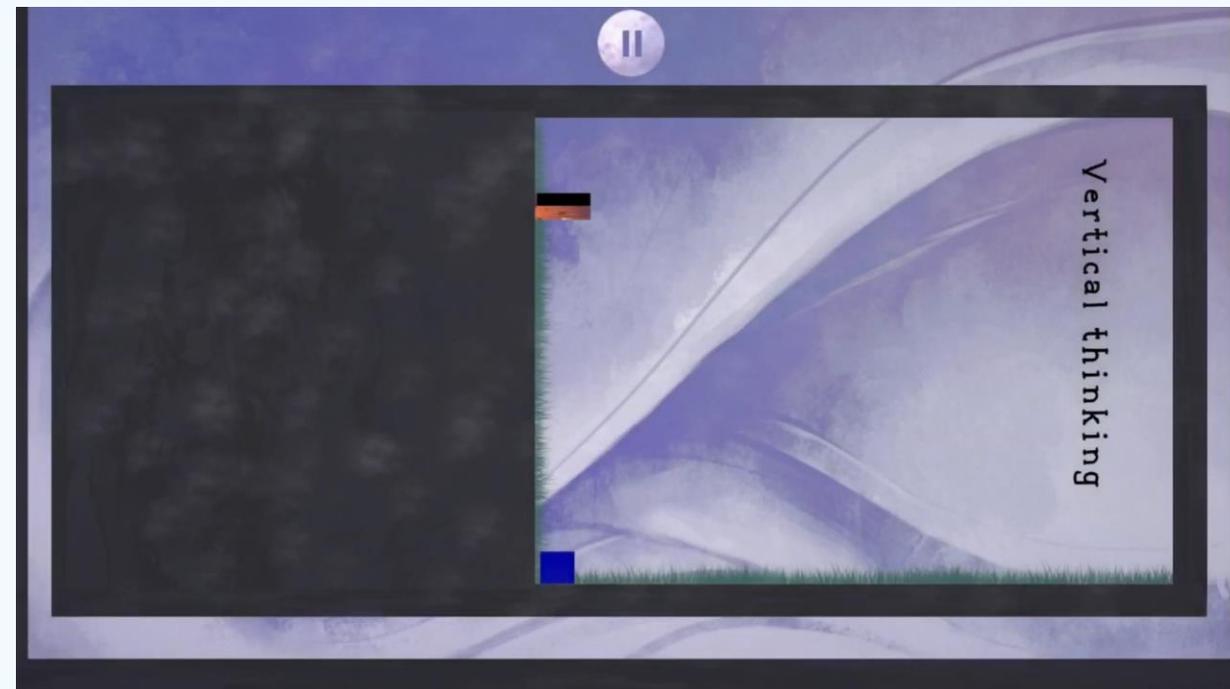
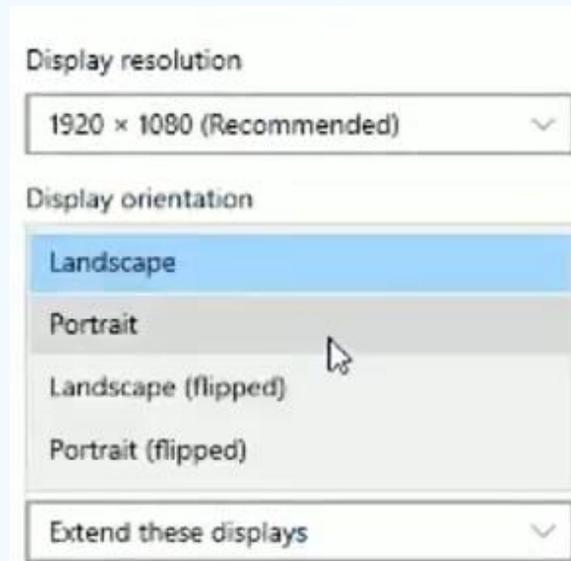


\*Miro hacia atrás  
y me pregunto...\*



\*¿Fui feliz?\*

# PENSAMIENTO LATERAL (THINK OUTSIDE THE CUBE)



# LABORATORIO DE VIDEOJUEGOS EXPERIMENTALES



# VIDEOJUEGOS

- Simulan patrones para tomar decisiones.
  - Razonamiento inductivo y deductivo.
- Jugueteo, resolución, creación y ayuda.
- Extrapolables a inteligencias artificiales.

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL

- AGI's → desenvolverse bien en diferentes contextos de decisión.
- Emprendimientos específicos para cada contexto:
  - Visual-espacial: predicción de enfermedades.
  - Interpersonal: bots más empáticos.
  - Cenéstésico-corporal: mayor equilibrio en robots antropomórficos.
  - Etc.

# CONCLUSIÓN

- **Videojuegos experimentales → Puente entre academia e industria.**
- **Difundir que otras formas de jugar (estimulación mental) son posibles.**

**¡MUCHAS GRACIAS!**

[bento.me/sebablanco](https://bento.me/sebablanco)

