

MECÁNICAS EXPERIMENTALES EN VIDEOJUEGOS

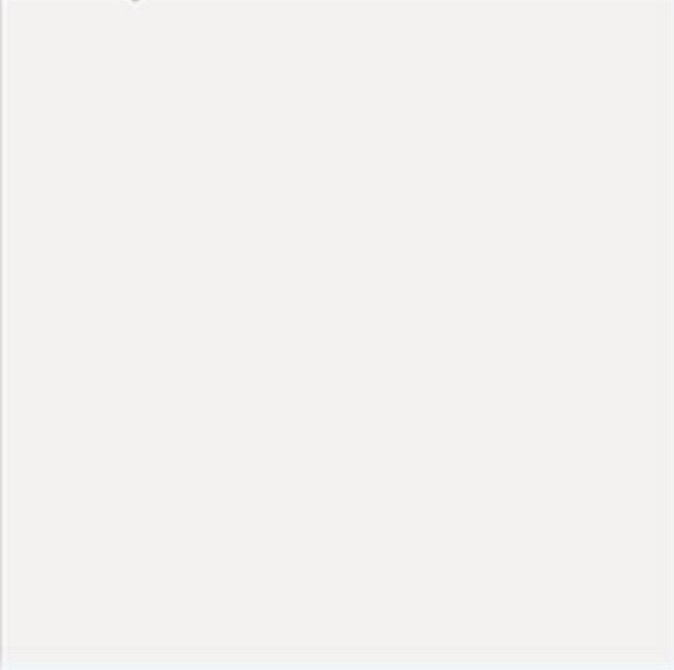
Ing. Sebastián Blanco



¿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)

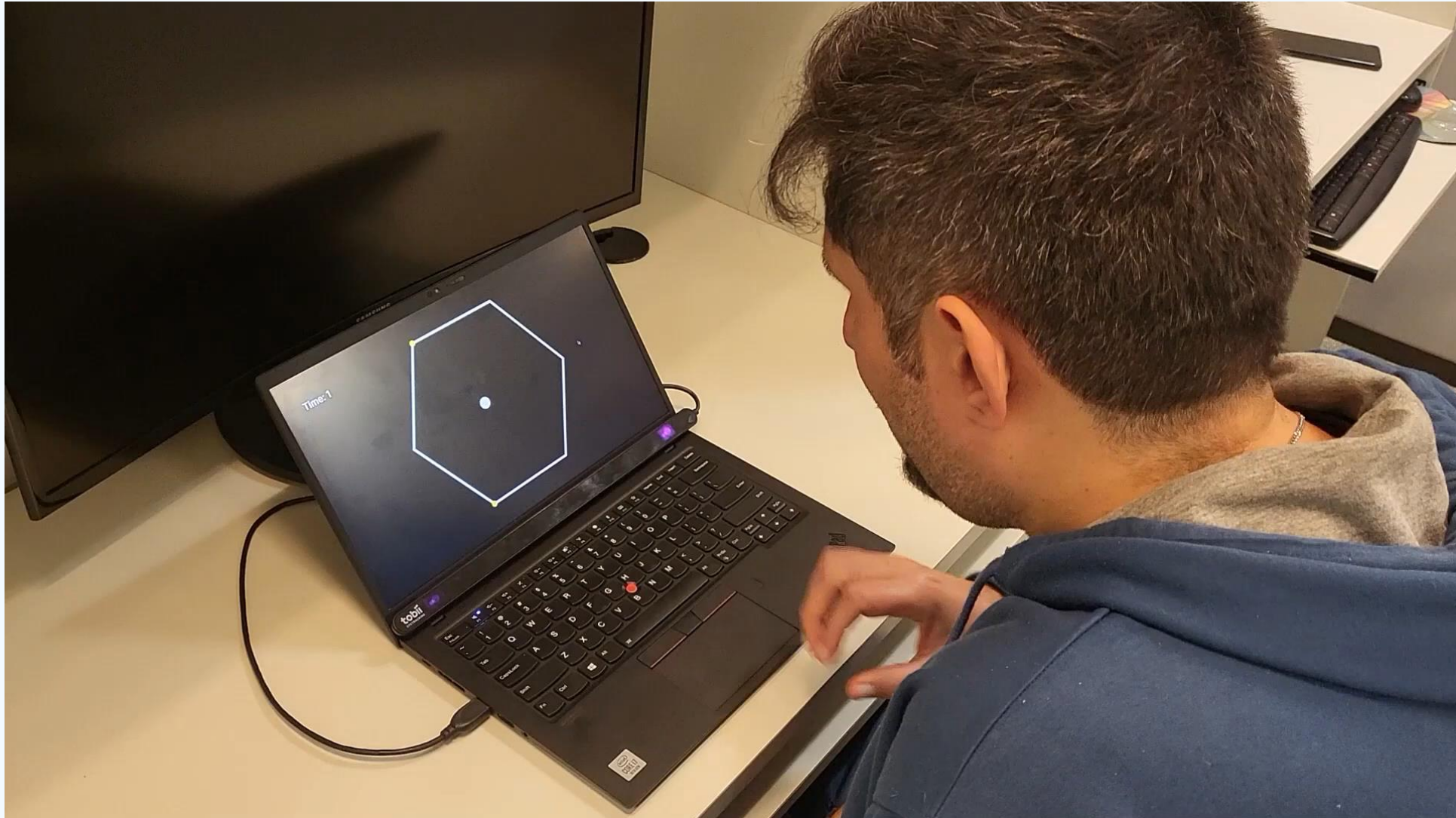
Intrapersonal (Celeste, The artful escape)

Existencial (SOMA, Orchids to dusk)

Musical (Rocksmith, Phonopath)

Optimización (TIS-100, Factorio)

VISUAL - ESPACIAL (▲)



EXISTENCIAL (MEMENTO MORI)

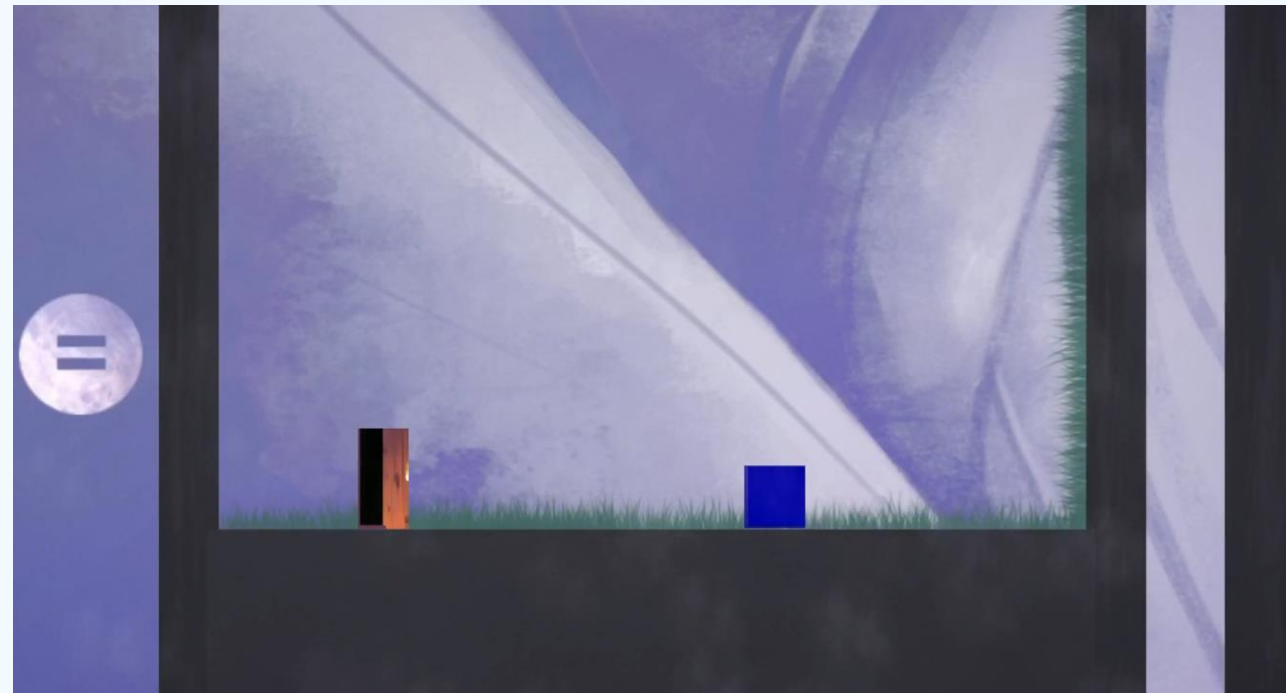
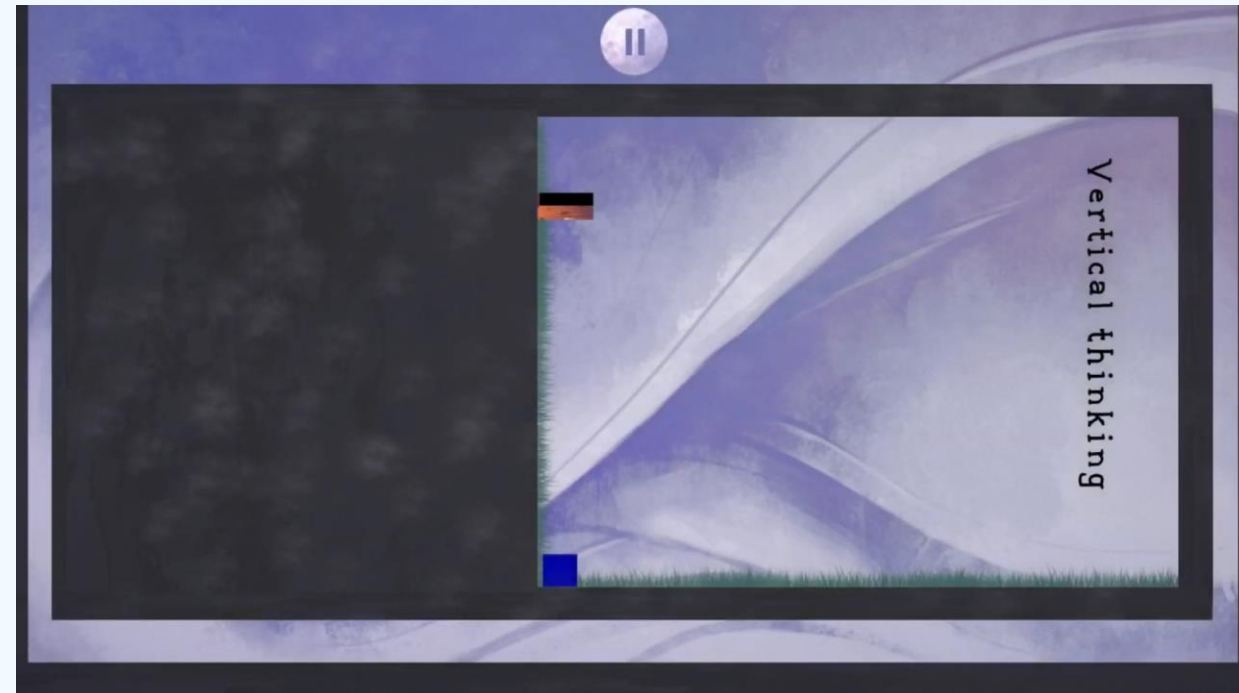
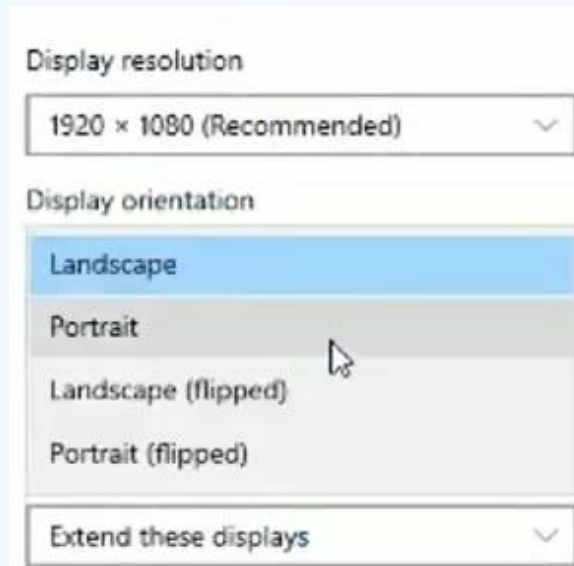


*Miro hacia atrás
y me pregunto...*



¿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

