

Metodología de Playtesting profesional

Tutorial

Por Joan Josep Pons López, profesor de Game Design en el grado de creación de videojuegos de la UPC, profesor de gamificación y cultura digital en el CRAI de la UB y Creative Director en Arhat Games.



 <https://twitter.com/joanponslopez>

 <https://www.linkedin.com/in/joanjoseppons/>

Texto recopilado por Rubén Pastor a partir de la conferencia en las Jornadas ILUDO2018:

 <https://www.youtube.com/watch?v=jKFfSte29Do>



¿Qué es un Playtesting?

La finalidad de una sesión de Playtesting es probar prototipos para reconocer y cuantificar sus puntos fuertes y débiles. Es importante dejar claro que no se trata de una sesión de juego: aunque pasárselo bien e intentar ganar sigue siendo importante, la prioridad del encuentro es saber si cada juego funciona y por qué. Para conseguir esto no hace falta jugar una partida entera (en especial en el caso de los juegos largos): pueden testearse únicamente algunas partes del prototipo, como ciertas mecánicas o fases concretas.

En este artículo se presentan una serie de criterios de utilidad demostrada. Sin embargo, como existen tantas clases de juegos podemos encontrarnos con casos en los que lo que suele funcionar bien funciona mal, y viceversa. Por ejemplo, aunque el equilibrio es bueno, un exceso puede hacer el juego demasiado predecible, y aunque las eliminaciones tempranas de jugadores suelen ser negativas, si se prestan por la dinámica y la temática del juego pueden resultar apropiadas, añadiendo emoción.



Formularios de testeo:

Los formularios de recabado de información son una herramienta común de testeo, y ofrecen al autor respuestas estructuradas, críticas y con criterio. No obstante, el verdadero provecho sólo se obtiene llevando un registro de los resultados obtenidos en varios testeos.

En Internet pueden encontrarse varios formularios de testeo en inglés. La web de Playtesting UK incluye, además, un formulario para jugadores que puede utilizarse para recabar información de sesiones de juego (aunque no son testeos en sí, las sesiones con jugadores proporcionan información muy relevante).

Formularios disponibles en Internet (inglés):

- *Playtesting UK*: <http://www.playtest.co.uk>
- *UNPUB*: <http://www.boardgamebuilders.com/news/2014/5/3/unpub-feedback-form>
- *Lunarchitects*: <http://www.ironkittengames.com/blog-1/genconpromos>
- *Play Test Recap*: <http://www.leagueofgamemakers.com/ask-the-league-playtest-notes/>



Fases del juego:

Las partidas suelen presentar una estructura de introducción, nudo y desenlace similar a la de las obras literarias. Para analizar un juego es conveniente reconocer estas tres fases y analizarlas por separado.

1. Inicio del juego (*Early Game*):

Introducción: Familiarización con las reglas.

- **Preparación del juego (Setup)**: Se contempla si ha sido complejo o rápido; si se ha preparado la partida en 30 segundos (como en un Filler sencillo) o en 10 minutos (siguiendo un proceso complejo con instrucciones). Esto ayuda a identificar si nos estamos ajustando a nuestro público objetivo: si por ejemplo fuera familiar, el Setup no debería tener muchos pasos ni durar mucho.
- **Explicación del reglamento**: Es conveniente tener preparado nuestro discurso (Pitch) para limitar la explicación a entre 4 y 10 minutos (según complejidad). Para que se entienda correctamente debe hacerse de manera secuencial, evitando profundizar demasiado en aspectos irrelevantes (como reglas que pueden usarse poco o nada), ni pasar por alto aspectos relevantes (como reglas importantes que son imprescindibles de entender).
- **Interiorización del reglamento**: En los primeros turnos de muchos juegos parece que no se esté haciendo nada, porque todavía no se han desarrollado las estrategias y tácticas. No obstante, los dos primeros turnos (tres en juegos muy largos) permiten a los jugadores interiorizar las reglas. Si para entonces se les siguen escapando reglas importantes, conviene averiguar qué cosas básicas no han sido entendidas y porqué (si son demasiado complejas, poco intuitivas...).
- **Mala experiencia de juego (Bad Gaming Experience)**: Sucede, entre otras causas, cuando hay una dinámica concreta que hace que pasados dos o tres turnos se tenga la sensación de jugar poco o nada. Detectar y comprender las causas de una mala experiencia de juego es imprescindible.

2. Mitad del juego (*Mid Game*):

Nudo: Cuando se comienzan a identificar y desarrollar las tácticas y estrategias de victoria. Si los jugadores no pueden hacerlo llegada esta fase, se perderán y no disfrutarán de la partida.

- **Estrategia**: Para que los jugadores sientan que pueden decidir utilizando su intelecto y que no están siendo completamente guiados por el juego, se les deben ofrecer varias estrategias; comúnmente tres o cuatro. Todas ellas deben estar equilibradas y ser igual de válidas: si se percibe una única estrategia ganadora las demás se descartarán, y el juego no funcionará.
- **Táctica o misión**: Las condiciones de puntuación y victoria deben quedar completamente claras.
- **Ritmo (Pacing)**: Para no romper el ritmo, los eventos que detienen completamente el juego e implican a todos los jugadores deben ser breves, simples y sin demasiados pasos, evitando que automaticen el juego y lo hagan evolucionar por sí mismo.
- **Gestión de recursos**: En los juegos en los que la gestión de recursos y trabajadores es relevante (como los Eurogames), para preservar el equilibrio hay que evitar multiplicar geoméricamente las puntuaciones y los recursos y darle demasiada relevancia al azar (de otro modo, un jugador puede acabar teniendo 1 punto mientras que otro tiene 100). A lo largo del Mid Game debe observarse la gestión y la fluctuación de los recursos (cómo se empieza y cómo se termina).

- **Integridad del juego:** Si algunos de los puntos anteriores no se cumplen el juego no funcionará, y será percibido como “roto”. En ese caso, convendrá identificar qué puntos hay que arreglar para lograr que funcione.

3. *Final del juego (End Game):*

Desenlace: Cuando la partida está a punto de terminar.

- **Identificación del inicio del tercer acto:** Sucede cuando todos (o casi todos) los jugadores perciben que uno de ellos ganará si no hacen algo para evitarlo. Si el clímax no puede ser anticipado, los jugadores sentirán que el juego no está suficientemente estructurado. Esto también es cierto para los juegos en los que el ganador no se conoce hasta que se hace la suma final de puntos: en ellos debe quedar lo suficientemente claro durante la partida quien está muy adelantado y quien muy rezagado.
- **Mecanismos para evitar la victoria ajena:** Identificar que uno de los jugadores va a ganar y tener que seguir jugando durante varios turnos “de relleno” causa mucha frustración. Por tanto, el juego debe ofrecer mecanismos para evitar que dicho jugador gane, pero sin frenarle tanto como para impedirle hacerlo (lo que llevaría a una situación en la que “el segundo siempre gana”). Deben haber mecánicas, situaciones o entornos para que en los últimos turnos cualquier jugador tenga oportunidades de ganar (aunque sean mínimas). En principio debe evitarse usar reglas extra, pero si están enlazadas con la temática hacerlo estará justificado.
- **Equilibrio entre esfuerzo y recompensa:** Todos tenemos más o menos interiorizada la idea de que, si trabajamos mucho y durante mucho rato, a cambio tendremos un resultado satisfactorio, y unas reglas que no sigan este principio pueden ser identificadas como injustas. Por otra parte, a los jugadores no les basta con ganar: para que perciban una recompensa acorde a su esfuerzo debe procurarse que el desenlace sea emocionante. Así mismo, la manera de ganar debe favorecer la inmersión temática (como conseguir el mayor tesoro en un juego de piratas).



Puntos débiles frecuentes:

Los puntos débiles generan malas experiencias de juego, y hay que mejorarlos o eliminarlos.

- **Efecto líder (Alpha Player):** Esto suele darse en juegos colaborativos, en los que todos los jugadores comparten una misión. Sucede cuando uno de ellos se dedica a decirles a todos los demás qué deben hacer, monopolizando la toma de decisiones. Si esto sucede debemos averiguar si se debe exclusivamente a la personalidad del grupo o hay ciertas reglas que favorecen esta dinámica.
- **Estrategia dominante:** Si existe una manera claramente ventajosa de ganar, cuando los jugadores la identifiquen descartarán todas las demás, y un juego con una sola manera de jugar es un juego pobre. Este es uno de los problemas estructurales más frecuentes en prototipos.
- **Reglamento de excepción:** Cuando creamos reglamentos complementarios que sólo se aplican en circunstancias muy específicas, debemos considerar que cada regla individual debe recordarse —lo que implica cierto esfuerzo— o consultarse —lo que ralentiza el juego—. Unas cuantas excepciones pueden enriquecer el juego, pero un exceso dificulta su comprensión, complica la redacción de las reglas (pudiendo hacer que sean necesarios diagramas) y da pie a olvidos frustrantes (como no recordar cierta regla hasta varios turnos después de cuando debía aplicarse). Para evitar todo esto, debemos limitar las excepciones o procurar integrarlas dentro de las mecánicas principales. La regla de oro es que, si el juego funciona bien sin alguna regla, probablemente sobra.
- **Eliminación de jugadores en el inicio de juego (Early Game):** Si el juego propicia las eliminaciones (como sucede con el Bang!) estas no supondrán ningún problema. Pero si el juego presenta cierta dinámica y pretende crear una estructura narrativa, eliminar jugadores rápido será negativo, generando frustración en los que se queden fuera e incertidumbre en los demás. Si los jugadores sienten que pueden ser eliminados en cualquier momento a pesar de sus estrategias, esto puede llevarles a jugar demasiado a la ligera. Una alternativa es reintroducir en el juego de algún modo a los jugadores eliminados (tal vez como antagonistas), pero siempre de manera acorde a la temática.

- **Repetitivo:** Si no se ofrecen demasiadas estrategias ni hay margen para tomar decisiones el juego se vuelve secuencial, y no llegan a producirse momentos álgidos o de tensión. En estos juegos acaban ganando los jugadores que han tenido más suerte (si habían elementos de azar) o los que han insistido más en estrategias repetitivas (aburridas para los demás).
- **Sobreproducción:** Este concepto es muy relativo, y se refiere a la sobreproducción del prototipo, no del juego ya producido (que tenga muchos elementos puede ser apropiado, por tipo de juego o por precio buscado). El prototipo debe tener un equilibrio entre la cantidad de componentes y el tipo de juego que se pretende crear: si funciona sin algún elemento, probablemente sobra (en especial si sólo se utiliza excepcionalmente). También debe evitarse dar más relevancia a los elementos del juego que al desarrollo de sus reglas: los componentes deben depender del juego, no al revés.



Puntos fuertes frecuentes:

Los puntos fuertes identificados deben permanecer en el juego, y si es posible deben potenciarse. Como testear es un proceso de crítica, existe la tendencia de centrarse en los puntos débiles, pero identificar también los puntos fuertes —e indicar si pueden mejorarse— es muy positivo para el autor.

- **Jugabilidad:** Los componentes, recursos y mecánicas físicas deben ser igual de accesibles para todos (especialmente si hay acciones vinculadas a la rapidez de reflejos), y no deben estorbarse entre sí (como lanzar los dados en las mismas zonas en las que hay Tokens que pueden ser movidos, en lugar de reservar un espacio concreto para las tiradas).
- **Equidad:** Al inicio de juego todos los jugadores deben tener las mismas oportunidades. Debe evitarse poner a algunos en situaciones asimétricas que les perjudiquen o beneficien independientemente de sus decisiones posteriores.
- **Interacción:** Interactuar con los otros jugadores no es imprescindible: algunos juegos implican abstraerse de los demás mientras se realiza la propia estrategia. No obstante, si un autor plantea un juego en el que debe haber interacción —o si el juego transmite la sensación de que debe tenerla— es importante que se genere esta dinámica, o las expectativas se verán insatisfechas.
- **Inmersión:** Las mecánicas deben conectar con el tema: Una buena inmersión temática facilita la comprensión del juego, haciendo las reglas más intuitivas. El ritmo también debe ayudar a la inmersión. Por ejemplo, en un juego con una temática dinámica serán apropiadas las acciones rápidas (como que todos pongan la mano sobre cierta carta cuando se revele) y deberán evitarse las acciones complejas (como tirar un dado y mirar una tabla), porque desconectarían a los jugadores del tema.
- **Tema original:** Hay que resaltar las temáticas que tienen un arte muy atractivo, las que son de tendencia muy actual (Trending) y las que no habíamos visto antes en ningún juego.
- **Mecánica original:** Hay que identificar las mecánicas que son novedosas, ágiles y divertidas.



Sensaciones:

Algunos autores destacan las sensaciones por encima de los otros puntos, mientras que otros las relegan a un segundo plano. A continuación se presentan algunas posibles sensaciones:

- **Aburrimiento:** Puede deberse a entre-turnos muy largos, toma de pocas decisiones o a que el juego se vuelva muy repetitivo o automatizado.
- **Aislamiento:** Sucede cuando alguien queda al margen del eje de la “historia”, de la narrativa del juego o de la misión general. Esta desconexión puede ser común a todos los jugadores o pasarle sólo a algunos, que se quedan aislados mientras los demás progresan.

- **Excitación/Tensión:** Sucede cuando los jugadores están a punto de perder todo el rato. Esto puede ser positivo o negativo en función del tipo de juego y la temática.
- **Impotencia:** Sucede cuando faltan mecanismos para salir de situaciones negativas: sentir que se está en un pozo y que no se puede salir de él quita las ganas de jugar. El juego debe facilitar herramientas para volver a tener posibilidades de victoria, pero deben deberse al esfuerzo y la creatividad del jugador, no a mecánicas aleatorias.
- **Diversión:** Un juego divertido genera una experiencias completa y da ganas de volver a jugar. Algunos parámetros comunes a esto son:
 - Todo funciona y encaja.
 - Se exploran distintas opciones del juego que se corresponden con la temática.
 - Se crean estrategias y se ven sus resultados.
 - Se tienen posibilidades de ganar.
- **Frustración:** Suele deberse a no poder hacer lo que se quiere, o a descubrir que las decisiones más divertidas no son las que acercan a la victoria.

Libros recomendados:

- A Theory of Fun for Game Design, Raph Koster.
- The Art of Game Design: A Book of Lenses, Jesse Schell.
- Rules of Play: Game Design Fundamentals, Katie Salen y Eric Zimmerman.
- The Koblod guide to Board Game Design, Mike Selinker.
- Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Tracy Fullerton
- A Gamut of Games (Un montón de juegos), Sid Jackson.
- Dice games, Reiner Knizia, Andrzej Marczewski.

Recursos Online:

Experimental Game Prototyping and Play Testing using Iterative Design:

<https://www.slideshare.net/mirjame/experimental-game-prototyping-and-play-testing-using-iterative-design>

GAME UK:

<https://playtest-london.blogspot.com/2011/04/free-download-playtesters-feedback-form.html>

League of Gamemakers:

<http://www.leagueofgamemakers.com>