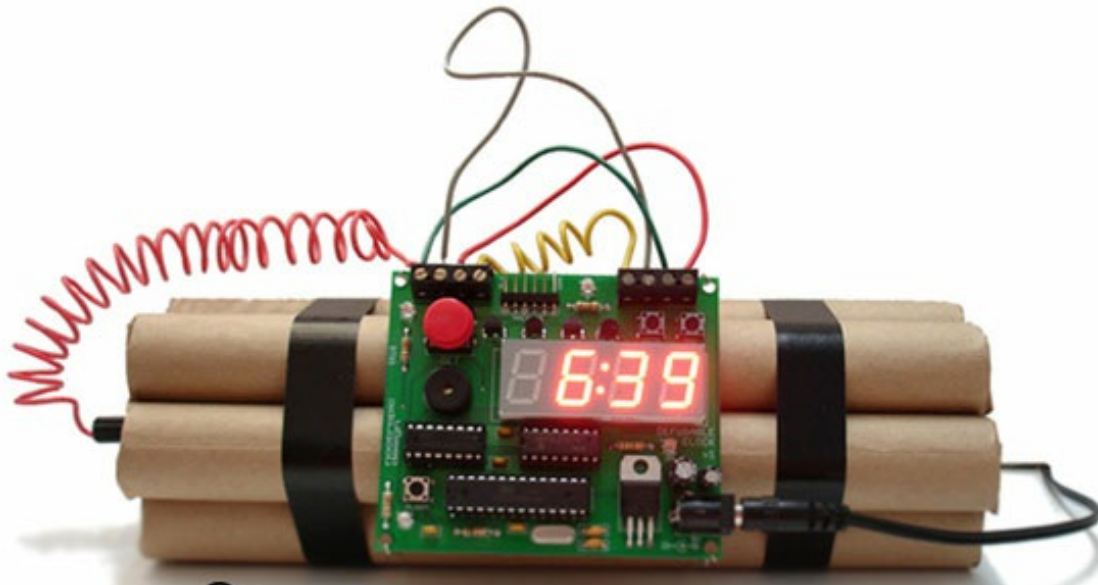


Paren el reloj! El tiempo en los juegos y la gamificación

Jordi Moretón

02/09/2014



Arcade Room

Autor: [Jordi Moretón Galí](#)

Este es el primero de una serie de posts "Arcade Room" en los que, inspirándonos en clásicos de los videojuegos, revisaremos mecánicas de gamificación y otros elementos de juegos fundamentales, en este caso el tiempo.

Hace unos días en la oficina comentamos el mítico juego de recreativas [Alien Syndrome](#). No recuerdo ni qué edad tendría por entonces, pero de vez en cuando iba a un bar en dónde estaba ese juego. Apenas recuerdo los gráficos, ni las animaciones, ni los niveles... pero ese juego tiene una frase que siempre he tenido en la memoria y que ha desplazado el resto de aspectos: *The time bomb is set!*

Esa frase empezaba en cada pantalla y te indicaba que el detonador de una bomba se activaba y que debías completar la fase en ese tiempo, de lo contrario el sitio explotaba y el personaje moría. Además, a medida que el tiempo se agotaba, otras frases *Hurry up!* y *Caution!* te iban poniendo los pelos de punta. Por si fuera poco, en los últimos segundos, una alarma empezaba a sonar y una voz empezaba la cuenta atrás. Kaboum!

Tempus Fugit!

El tiempo es un elemento inherente a la vida: trabajamos, disfrutamos, comemos, nos vamos de vacaciones, etc. de manera controlada bajo relojes y calendarios. Es una mecánica con la que convivimos y que está profundamente enraizada en nuestra cultura. Es la dictadura del reloj, y el tiempo un recurso escaso.

Como elemento del diseño de juego es una de las muchas maneras que tienen los desarrolladores de incrementar la dificultad o añadir sentido de urgencia o presión al jugador mediante una mecánica de "escasez".

Resulta, además, en un elemento añadido al sistema de puntuación y valoración del éxito o fracaso además de un elemento simbólico de ineludibilidad (la infalible fuerza del destino!). El tiempo es, en definitiva, uno de los rivales, uno de los antagonistas, aunque no le llamemos *Final Boss*.

Además del tiempo como elemento explícito en el juego, tenemos el ritmo como elemento implícito. El ritmo es el cronograma que usa el diseñador de juegos para desarrollar el progreso de la experiencia, las fases y los objetivos. El ritmo es otra dimensión del tiempo, fundamental en el diseño de juego para crear una experiencia equilibrada de progreso y aprendizaje del jugador: desde la entrada al juego, al aprendizaje de las mecánicas básicas, al dominio y finalmente al endgame ([ver enlace](#)), el progreso debe seguir una pauta temporal bien diseñada para generar inmersión.

Podemos encontrar muchos modos distintos del uso del tiempo en un juego, se me ocurren algunos:

- Cuenta atrás: *the time bomb is set!*
- Cronómetro: ¿Quién tarda menos en dar una vuelta al circuito?
- Pausa: has plantado sandías en tu huerto virtual, vuelve en 5 horas y podrás recogerlas!
- Horquilla de tiempo: entre las 20-22h, *happy hour 2x1!*

Usando un juego de carreras de coches a modo de ejemplo, tenemos que la sesión de entrenamientos y la de clasificaciones está limitada a 60 minutos (y la gana el más rápido), que durante la carrera debemos gestionar el esfuerzo y hacer pausas estratégicas en boxes para cambiar neumáticos y llenar el depósito, y que el ganador es el que haga el menor tiempo posible, el más rápido, claro.



El tiempo, como elemento, puede usar-se arbitrariamente para generar presión al jugador. Es decir, se puede diseñar un juego que incorpore una cuenta atrás sin que esta esté vinculada a la acción en sí, y que esta siga siendo motivante –extrínsecamente–, para que el jugador “luche” contra ella. Esto es peligroso porque puede generar frustración, tanto por la descontextualización como por una posible falta de habilidades para superar la adversidad (ciertamente, las recreativas de antaño tenían una dificultad altísima... claro que el modelo de negocio era el de *insert coin!*). Como siempre, es buena idea tratar de apelar a las motivaciones intrínsecas, es por ello que preferiblemente este tipo de elementos estén íntimamente vinculados al *storytelling* y al resto de dinámicas y mecánicas del juego, como la bomba-cronómetro de Alien Syndrome, un recurso ampliamente utilizado en otros medios como cine y televisión.

Por otro lado, si el *storyline* de nuestro juego se basa, por ejemplo, en la emergencia de que algo desastroso sucederá en 24 horas a menos que lo impidamos, debemos incluir elementos como una cuenta atrás, sino será difícil motivar dicha urgencia al jugador, que se sentirá seguro con una cuenta atrás que no es tal, que es artificial y no afecta el resultado final del juego.

La teoría del Flow ([ver charla de Csikszentmihályi en TED](#)) ya postula que al jugador le gusta la seguridad y, paradójicamente, no puede vivir sin incertidumbre, si no se aburre. Así que debemos balancear los elementos de diseño de juego para hacer que el jugador experimente dificultad sin frustrarse:

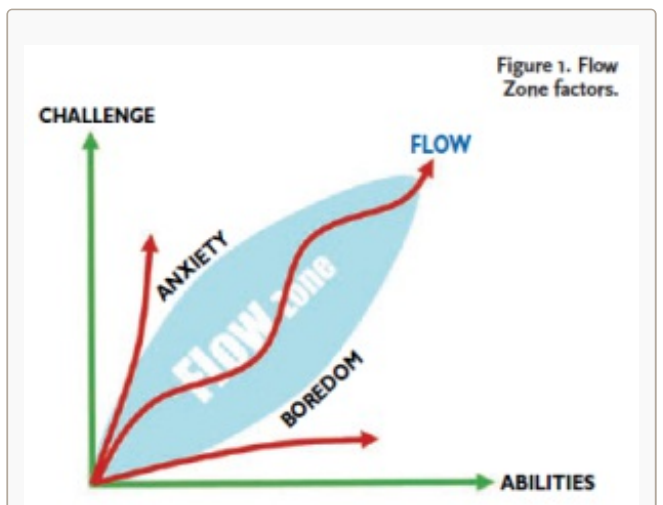
Es interesante que en los estudios del Flow uno de los grandes componentes observados sea la pérdida de la

noción del tiempo... claro que del tiempo real, de nuestra agenda y nuestras responsabilidades. La noción del tiempo *in-game* es máxima, sea un reloj realista o una pauta de tiempo que no tenga correspondencia con la real. Y es que el Flow es un estado en el que las motivaciones intrínsecas conducen al jugador a un estado de máxima inmersión, en el que enfoca todo su ser a la experiencia que le proporciona el juego. El tiempo, ya sea en forma de elementos explícitos en el interfaz de jugador (el cronómetro) o ya sea incrustado en el propio diseño de ritmo y progreso de las pantallas o fases del juego, es una de las claves a dominar para generar experiencias lúdicas memorables y efectivas.

You may also like:



Bomba con temporizador. Fuente: <http://nootropicdesign.com/projectlab/2011/09/05/defusable-clock/>



Flow. Fuente: Chen, J., 2007. Flow in games (and everything else). Communications of the ACM, 50(4), pp.31–34.