

Por qué añadir un ciclo de día y noche a tu juego es la peor idea del mundo si quieres que los jugadores le dediquen miles de horas

Así es la filosofía de los creadores de Path of Exile a la hora de desarrollar sus videojuegos

En juegos que te pueden durar infinidad de horas, en especial en aquellos de mundo abierto, es habitual que cuenten con ciclos de día y noche, lo que se puede considerar como un añadido positivo.

Al fin y al cabo, ayuda a que los escenarios otorguen una mayor sensación de inmersión. Sin embargo, alguien a quien no le agrada esta función es a Chris Wilson, cofundador de Grinding Gear Games y uno de los principales responsables de Path of Exile.



Hace unos años, llegó a afirmar que incluir esta característica puede convertirse en un enorme error si el objetivo es crear un juego al que la comunidad le quiera dedicar cientos o incluso miles de horas. Según explicó, el problema no está en el propio ciclo de día y noche, sino en las oportunidades de reutilizar mapas que se pierden al implementar este sistema.

Desde su punto de vista, muchos estudios lo incorporan por el simple hecho de que queda muy bien visualmente o en los tráilers, pero cree que en ningún momento se llegan a plantear las consecuencias que tiene para el desarrollo del resto de sus juegos.

Esta es la razón por la que no deberías añadir un ciclo de día y noche de esta forma. Mucha gente crea RPGs de acción y es muy fácil implementar un ciclo de día y noche, así que lo hacen porque queda increíble en un tráiler y para presumir de ese ciclo. Pero eso significa que estás desperdiciando la posibilidad de reutilizar escenarios con una ambientación completamente distinta en otras partes del juego, siempre que

estén lo suficientemente lejos y parezcan lo suficientemente distintas.

A los jugadores, en principio, no les importa que reutilices contenido, lo esperan; pero sí les importa cuando pueden notarlo. Por lo tanto, si tienes un ciclo de día y noche para cada una de tus áreas, has desperdiciado muchísimas permutaciones que podrías utilizar para añadir contenido extra real y significativo en otras partes del juego.

La idea de Wilson es que un mismo escenario puede aprovecharse varias veces si se modifica lo suficiente como para que el jugador lo perciba como un lugar diferente. En cambio, si todas las zonas ya cuentan con sus propias versiones de día y de noche, esas variaciones dejan de estar disponibles para crear nuevas áreas, misiones, contenidos adicionales, etc.

Precisamente por eso considera que, en juegos como Path of Exile, resulta más rentable invertir esos recursos en ampliar el contenido que en añadir un sistema visual que, aunque resulte muy llamativo, aporta menos valor a largo plazo.

Fuente: vidaextra.