

EJERCICIOS MECÁNICAS

Elige 5 juegos (2 AAA y 3 juegos indie) y extrae cuáles son sus mecánicas.

A continuación, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué mecánicas son fundamentales para que el juego funcione y no se rompa?
2. ¿Qué mecánicas consideras que son secundarias o descartables?
3. ¿Qué técnicas de gamificación crees que usan para preservar el interés del usuario?
4. ¿Consideras que alguna de las mecánicas es mejorable? ¿Cuál y por qué?

Juegos AAA

Final Fantasy IX (PS1)

A continuación, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué mecánicas son fundamentales para que el juego funcione y no se rompa?

Como mecánica principal diría la **progresión de personaje**, entendiendo la misma por la **subida de atributos o nivel** del mismo.

A su vez dicha **progresión de personaje** se consigue a través de:

- **Combates por turnos de tiempo activo (ATB)**, ya que es la única forma de aumentar los atributos y nivel de cada personaje.
- **Adquisición de habilidades propias** de cada personaje mediante armas y equipamiento.
- **Obtención de nuevos objetos, equipamiento y dinero** para los personajes, ya sea mediante la exploración del mundo, la realización de tareas secundarias, la compra de objetos y equipamientos en tiendas y la interacción con ciertos personajes del mundo.

Así mismo para que el juego avance es fundamental las **mecánicas de movimiento y exploración** de nuestro personaje, como serían el movimiento a través del mundo así como el uso de acciones especiales de plataformeo (Exclamación o interrogación en cabeza).

2. ¿Qué mecánicas consideras que son secundarias o descartables?

Tomando como descartable aquellas mecánicas que no son totalmente indispensables para que el juego avance: **Minijuegos** y las **Secuencias en Tiempo Activo (STA)**.

3. ¿Qué técnicas de gamificación crees que usan para preservar el interés del usuario?

Fundamentalmente **la trama del juego** junto con los diferentes giros argumentales y objetivos personales de cada personaje actúan como hilo conductor para mantener la atención del jugador en todo momento haciéndote que quieras saber más sobre su mundo, su historia y sus personajes.

Así mismo la **progresión del jugador** (subida de nivel y atributos). Mientras superes más batallas o consigas mejores objetos (mediante la exploración o comprándolos) más fuertes serán tus personajes, lo cual te permitirá superar nuevas zonas con mayor facilidad, adquirir mejores habilidades, etc...

La enorme cantidad de **misiones y tareas secundarias así como las recompensas** obtenidas en forma de mejor equipamiento u objetos para los personajes o descubrimientos de la trama.

La toma de decisiones que impactan al desarrollo de la trama y a desbloquear bifurcaciones en la misma fomentan la elección del jugador y sentir que sus decisiones tiene peso.

Las **secuencias en Tiempo Activo (STA)**, ya que permiten al jugador conocer hecho y sucesos de la trama del juego que están sucediendo en tiempo real a otros

personajes diferentes. Ayuda a hacer sentir más vivo el mundo del juego y a mantener la atención del jugador.

El uso **del moguri como ayuda (botón SELECT)**. Si bien se trata de un elemento de ayuda al jugador a modo de tutorial, creo que la implementación de una herramienta de consulta así en todos los menús de un RPG son una puerta de entrada magnífica al género y a mantener la atención del jugador y evitar su hastío por incompreensión de las mecánicas de juego.

La **diversidad de mecánicas** fomenta la motivación del jugador. Principalmente esto se muestra con la alternancia entre los combates por turnos, la exploración, los minijuegos, la creación de la build de nuestros personajes, los STAs y las cinemáticas.

4. ¿Consideras que alguna de las mecánicas es mejorable? ¿Cuál y por qué?

Creo que la mecánica que es bastante mejorable es su sistema de combate. Pienso que comparado con el de otros RPG es excesivamente lento, tanto las secuencias de comienzo y fin de combate, así como las animaciones de magias y los ataques. De hecho, pienso que este hecho puede afectar negativamente a la motivación del jugador.

Metal Gear Solid 2 (PS2)

A continuación, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué mecánicas son fundamentales para que el juego funcione y no se rompa?

Las mecánicas fundamentales son las **de sigilo** (como esconderse, trepar, meterse por conductos, esconder cuerpos enemigos, gatear, esquivar visión enemiga o de cámaras, esquivar sensores infrarrojos, la distracción de enemigos y el uso del radar), las de **combate cuerpo a cuerpo** y **combate con armas** y el uso de diferentes **gadgets/objetos**.

Así mismo considero **el uso del codec** como una de las mecánicas principales ya que permite desarrollar y avanzar parte de la trama y relación del personaje principal con otros personajes del juego y sirve también a modo de tutorial en caso de bloquearse.

Las **alarmas o niveles de alerta** las cuales se activarán en función de si los enemigos te han descubierto y están viéndote actualmente (Alarm), o están en modo de búsqueda (Caution) o bien no te han descubierto aún.

2. ¿Qué mecánicas consideras que son secundarias o descartables?

Creo que las únicas mecánicas que pudieran ser secundarias o descartables son la mayoría de las **mecánicas nuevas implementadas en este segundo juego** de la saga, como por ejemplo el trepar, esconder cuerpos enemigos o ciertas distracciones enemigas. Pienso que mientras el juego mantenga las mecánicas esenciales de la primera entrega puede seguir funcionando.

3. ¿Qué técnicas de gamificación crees que usan para preservar el interés del usuario?

Creo que el juego consigue mantener muy bien la motivación del jugador mediante el **constante seguimiento por codec** (especialmente durante las primeras horas de juego) durante las cuales se te dan objetivos inmediatos en tu misión.

Por otra parte, creo que el **backtracking** del juego a lo largo del mismo también fomenta la motivación del jugador al permitirte obtener nuevos gadgets y equipamiento secretos (recompensas). Diferentes zonas del juego se irán bloqueando o volviendo accesibles (llave/cerradura) a lo largo del desarrollo del mismo.

Las puntuaciones y objetos secretos (bandana, cámara, camuflaje óptico) obtenidos al acabar el juego de una determinada forma o un determinado tiempo añaden una motivación extra para **rejugarlo varias veces**.

La **diversidad de mecánicas** fomenta igualmente la motivación, como el sigilo, el combate, las misiones de precisión francotirador, las misiones de escolta, la desactivación de bombas, etc...

4. ¿Consideras que alguna de las mecánicas es mejorable? ¿Cuál y por qué?

En general a nivel mecánico considero que está bastante pulido, sin embargo, creo que la duración de las cinemáticas así como la de ciertas conversaciones por codec son excesivamente largas en muchos momentos, rompiendo mucho el ritmo del juego.

Juegos Indie

Signalis (Switch)

A continuación, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué mecánicas son fundamentales para que el juego funcione y no se rompa?

Sistema de combate (sistema de apuntado), gestión del **inventario**, **puzzles**, uso de la **radio** y **movimiento del personaje**.

2. ¿Qué mecánicas consideras que son secundarias o descartables?

Si bien los **puntos de guardado** son necesarios para una experiencia más equilibrada, pienso que no son completamente indispensables para que el juego funcione.

3. ¿Qué técnicas de gamificación crees que usan para preservar el interés del usuario?

- **La narrativa**, la cual proporciona la inmersión y misterio necesarios para motivar al jugador a querer avanzar en el juego para descubrir su trama.
- **El desafío mediante la mecánica Riesgo-Recompensa:**
 - o Reducir uso de **munición** a costa de riesgo recibir más **daño** o reducir daño recibido a costa de un mayor gasto de munición
 - o **Sistema de apuntado** que genera la tensión necesaria para suponer un desafío.
 - o **Puzzles opcionales** más complejos los cuales otorgan mejores armas y objetos como recompensa.
- **Toma de decisiones** con cada enemigo encontrado:
 - o Lo mato y pierdo munición o me arriesgo a esquivarlo y perder vida?
 - o Quemo a un enemigo para que no resucite a costa de recursos o intento ahorrarlos a riesgo de sufrir daño más adelante?
- **Backtracking** que permite la obtención de mejores objetos y armas (**recompensas**) asumiendo el **riesgo** de explorar.
- **La rejugabilidad**, la cual ofrece la posibilidad al jugador de conocer completamente su historia y su mundo una vez se complete su historia múltiples veces.
- Su **diversidad de mecánicas** dan frescura y evitan el aburrimiento del jugador. Algunas de ellas son puzzles muy variados (uso de documentos, radio, lógicos, etc..), sistema de apuntado basado en la habilidad, gestión de inventario y munición, uso de la radio y algunas secciones narrativas en 1ª persona.

4. ¿Consideras que alguna de las mecánicas es mejorable? ¿Cuál y por qué?

Existen un par de fallos que pueden provocar frustración en ciertas situaciones.

El primero es un fallo relacionado con la movilidad del personaje, ya que puede llegar a quedarse bloqueado en ciertos puntos al estar cerca de paredes o puertas. Al entrar en este estado debes mover constantemente al personaje para conseguir desbloquearlo, y en caso de estar rodeado de enemigos puede ocasionar perder vida a causa de esto.

El segundo fallo es en la interacción con objetos y puertas. En ciertos puntos en los que dichos objetos interactivables deberían detectarse no se detectan y por tanto pueden llevar a situaciones de frustración sobre todo si sucede al estar rodeado de enemigos.

9 Years of Shadows (Switch)

A continuación, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué mecánicas son fundamentales para que el juego funcione y no se rompa?

Mecánica de Apino (actúa como escudo y magia para proyectiles al mismo tiempo), **habilidades** propias de **armaduras** (atravesar túneles, nadar, volar), **habilidades elementales** de armaduras, **sistema de combate** de **corto rango**, sistema de combate de **largo rango** con Apino, **movilidad** del personaje (back dash, salto normal y salto doble), la **patada hacia abajo** en salto.

2. ¿Qué mecánicas consideras que son secundarias o descartables?

El viaje rápido entre diferentes puntos del mapa. Es una mecánica que otorga calidad de vida pero si se eliminase no se rompería el juego.

3. ¿Qué técnicas de gamificación crees que usan para preservar el interés del usuario?

- **La narrativa:** la cual proporciona la inmersión y misterio necesarios para motivar al jugador a querer avanzar en el juego para descubrir su trama.
- **Progresión del personaje:** mediante la adquisición de nuevas habilidades, de nuevas armaduras, mejora de estadísticas (vida, ataque, etc...). Además dicha progresión se ve reflejada mediante el **backtracking**, ya que a lo largo de la aventura será posible acceder a zonas previamente bloqueadas al no disponer de una habilidad específica.
- **Desafío:** En los combates contra los diferentes enemigos y especialmente contra los jefes finales. En estos últimos se ponen a prueba el uso de las habilidades de las diferentes armaduras, y más concretamente de las habilidades adquiridas recientemente.
- **Diversidad de mecánicas:**
 - o **Combate:** Combate a corto y largo rango alternando con Apino + gestión de magia/escudo + uso de habilidades elementales para los enemigos
 - o **Resolución de puzzles:** Uso de Apino + uso de habilidades elementales de armadura.
 - o **Exploración y plataformeo:** Uso de habilidades de armadura y movimiento del personaje.
 - o **Fases de huida:** Existen ciertas fases en las que debemos escapar lo más rápido posible de un enemigo.

4. ¿Consideras que alguna de las mecánicas es mejorable? ¿Cuál y por qué?

Por un lado la mecánica de **patada hacia abajo** creo que proporciona un impulso muy reducido generando situaciones frustrantes a veces al no alcanzar un punto elevado. Por otra parte la **mecánica de Apino (magia/escudo)** me generó confusión durante buena parte del juego debido a su interfaz, ya que la magia es representada por una barra, mientras que la vida es representada por puntos. El

simple hecho de representar la magia en una barra me daba a pensar que se refería a la vida en ciertos momentos hasta que entendí bien su mecánica.

Celeste (Switch)

A continuación, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué mecánicas son fundamentales para que el juego funcione y no se rompa?

La **movilidad** del personaje, el **salto**, el **sprint** (dash), el **agarre/escalada** por muros, saltar de pared en pared, **items especiales** que permiten **recargar el sprint** y **múltiples mecánicas** asociadas a **environment assets**.

2. ¿Qué mecánicas consideras que son secundarias o descartables?

Si tuviera que elegir alguna mecánica descartable creo que serían las **asociadas a los diferentes assets del entorno**, como podrían ser los bloques que permiten impulsarte con el dash o plataformas móviles que te impulsan. Si bien considero que la experiencia es muy redonda incluyendo dichos elementos y da frescura a la misma, creo que el juego no se rompería al eliminar dichas mecánicas y mantener las principales asociadas al personaje principal.

3. ¿Qué técnicas de gamificación crees que usan para preservar el interés del usuario?

- **La narrativa:** la cual proporciona la inmersión necesarios para motivar al jugador a descubrir el motivo de porque su protagonista quiere escalar la montaña y cuales son sus dudas, preocupaciones y problemas personales.
- **Progresión del personaje:** Por un lado esta es palpable mediante la mejora de nuestra propia habilidad, ya que la dificultad de los niveles va en aumento conforme avanza la aventura. Así mismo la progresión de la protagonista va de la mano de su propia superación personal y de estar cada vez más cerca de la cima de la montaña.
- **Toma de decisiones:** Si bien no existe una forma de cambiar la narrativa de la historia, si hay momentos en los cuales tomar un camino imposibilitará la otra opción. Esto fomenta la curiosidad del jugador y motiva a la rejugabilidad de los niveles para descubrir zonas o coleccionables perdidos en partidas previas.
- **Desafío:** La curva de dificultad es muy progresiva de forma que a más avancemos más complicados serán los niveles y por tanto mayor habilidad requerirán por parte del jugador. Igualmente la recolección de fresas de los niveles suponen un desafío extra para los jugadores otorgando un sentimiento muy satisfactorio. Finalmente cada nivel propone un desafío mucho más avanzado, nombrados Cara B, los cuales al ser superados permiten desbloquear nuevas zonas (**recompensa**) accesibles al completar el juego por primera vez.
- **La rejugabilidad.** El juego cuenta con una alta rejugabilidad para conseguir completarlo al 100%. Completarlo al 100% requiere una mejora de nuestra habilidad y mucho ensayo-error lo cual fomenta la motivación del jugador.
- **Diversidad de mecánicas:** Si bien todas las mecánicas están basadas en el plataformeo y movilidad de la protagonista, cada nueva zona o nivel presenta **mecánicas propias asociadas a assets del entorno** que proporcionan diversidad. Por poner algunos ejemplos en los primeros niveles se centran en

las mecánicas básicas de movilidad, salto y dash del personaje. Más adelante se introducirán bloques que permiten impulsarte a través de ellos con el dash y no consumirlo, así como plataformas móviles que permiten impulsarnos. Otro ejemplo podrían ser las fases de huida de nuestra “otra yo” en las cuales es necesario finalizar cada nivel con rapidez y se genera un punto de tensión. Incluso existen fases de “combate” mediante nuestro dash.

4. ¿Consideras que alguna de las mecánicas es mejorable? ¿Cuál y por qué?

De forma general creo que las mecánicas básicas están muy pulidas. Sin embargo, si tuviera que añadir una mejora en la **selección de la direccionalidad con el dash**. No es algo muy habitual pero en los desafíos más exigentes (Cara B) en los cuales se requiere de una mayor rapidez y buen timing en las acciones, a veces el personaje se mueve en dirección no deseada lo cual genera cierta frustración.

Ve a itch.io y busca algún juego que tenga muy malas valoraciones por los usuarios que lo han jugado. Juégalo y analiza por qué lo han valorado tan negativamente.

Si te mandase la tarea de rehacer ese juego desde cero, ¿qué aspectos del juego cambiarías por completo y cuáles crees que preservarías?

Tray Racers (Switch)

Contexto

Tray Racers es un juego de velocidad, siendo como una mezcla entre un juego de carreras estilo Mario kart (pero con planchas en lugar de karts) y un juego de skate en donde se realizan trucos aéreos. A lo largo de la carrera en función de tu puntuación y tu timing conseguirás una puntuación la cual se tendrá en cuenta tu lugar en el ranking.

Puntos positivos

Creo que su único apartado positivo podría ser el de **arte**, que si bien puede resultar algo genérico creo que es colorido y con cierto punto atractivo, aunque puede resultar muy chillón en ciertos niveles.

Puntos negativos

- **Tiempos de carga** excesivamente largos tanto al iniciar el juego como entre carrera y carrera o al esperar para unirse a un servidor.
- **Inexistencia de modo campaña o single player.** La única modalidad es el juego online, ya sea uniéndote a un servidor o creándolo tú. No existe ni siquiera un modo de juego single player con personajes controlados por IAs, o con varios jugadores en local.
- **Controles confusos:** Si bien existen ciertos tutoriales al inicio del juego, estos resultan muy confusos y los mensajes de información a veces desaparecen.
- **Objetivos del juego confusos y poco claros:** El juego en principio parece presentarse como un juego de carreras en el cual el objetivo es llegar el primero a la meta. Sin embargo, después de jugar durante un rato parece ser que la forma de clasificar la puntuación de los jugadores es en función del tiempo de llegar a la meta sumado a puntos obtenidos por los trucos o acrobacias hechas al jugar. Aún así no queda claro, ya que los jugadores no entran en la partida todos al inicio, lo cual lo hace más confuso aún.
- **Gameplay confuso:** Existen diferentes puntos que hacen que el gameplay en general sea confuso:
 - o Por un lado es posible bajarse de la tabla e ir andando, pero no llego a entender cual es la utilidad de esta funcionalidad.
 - o Igualmente es posible respawnear a tu personaje en el punto de salida del nivel siendo engullido por un gusano de arena gigante, lo cual tampoco entiendo exactamente su utilidad.
 - o El circuito no es cerrado, si no que consiste en ir de punto A a punto B y al acabarlo somos transportados nuevamente al inicio. Sin embargo existe un nuevo problema en este punto, ya que al recomenzar una nueva vuelta es necesario presionar el botón spawnear nuevamente para aparecer, lo cual nos hace perder tiempo.
 - o En caso de avanzar en dirección contraria al sentido del circuito (lo cual no es nada complicado) no existe ninguna indicación en pantalla.

- **Feedback/Gamefeel:** No hay un feedback al golpearte con ciertos obstáculos o acelerar o caer. El único feedback existente son las líneas de velocidad al avanzar que no están mal, pero son algo excesivas ya que aparecen constantemente, haciendo perder la sensación de si avanzamos más o menos rápido.
- **Diseño de niveles:**
 - o Por un lado resulta obtuso y confuso, haciendo muy sencillo el perderse e ir en la dirección opuesta al nivel, a pesar de que los circuitos son bastante cortos.
 - o Excesivos números de obstáculos que hace realmente complicado el hecho de saltar y realizar trucos, así como avanzar por el nivel.
 - o No queda claro contra que assets se puede chocar nuestro o son simplemente decorado en cada nivel.

Rehacer desde 0

Esto es un resumen de los diferentes **puntos que cambiaría** del juego con el objetivo de mejorarlo:

- **Concepto del juego:** Creo que la idea del juego desde la base no es clara, así que en primer lugar partiría por definir un objetivo claro de juego, o bien es un juego de carreras estilo Mario Kart o bien es un juego tipo Tony Hawk. Creo que ambos conceptos no funcionan muy bien mezclados.
- **Game design:** Clarificar objetivos del jugador durante el juego mediante feedback visual y evitar los miles de mensaje que te muestra el juego. Respawn automático de jugadores al completar una vuelta del circuito, evitando perder tiempo obligándote a presionar el botón de respawn.
- **Diseño de niveles:** Simplificar, clarificar para el jugador que elementos forman parte del circuito o con cuales puedes colisionar añadiendo más contraste con ciertos elementos. Intentar igualmente clarificar visualmente cual sería el sentido lógico del recorrido del circuito, y añadir elementos que indiquen que estas en el sentido incorrecto en caso de darse el caso. Diseñar circuitos cerrados en lugar de depender de respawn
- **Gameplay:** Eliminar acciones inútiles como bajarse de la tabla o respawnear el personaje. Mejorar la sensación de velocidad al acelerar o frenar, a veces es confuso comprender a que velocidad vamos o si realmente podemos acelerar o frenar.
- **Gamefeel/Feedback:** Añadir más feedback y gamefeel al chocar contra objetos del circuito, añadir también efectos sonoros al acelerar o frenar o caerte.
- **Modo single player:** Añadir un modo single player que te permita jugar sin depender del online. Esto ayudaría a familiarizarse de forma más directa y rápida con los controles del juego.
- **Optimización:** Reducción de los tiempos de carga al inicio y final de los niveles. Mejorar problemas en el servidor asegurándose que todos los corredores empiecen al principio del nivel y no en diferentes puntos.

El único punto que mantendría del juego parcialmente sería el diseño de arte. Como dije previamente, si bien puede resultar genérico y con colores algo chillones, creo que es colorido y funciona acorde al tipo de juego que propone. Quizás tan sólo intentaría usar colores algo menos chillones ya que pueden llegar a resultar molestos durante la partida.