



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Diseño de videojuegos I

Unidad 1

CONTENIDOS

1. LEVEL 2: LA MECÁNICA DE JUEGO	3
2.4. La mecánica base	3
2.5. La técnica de la pirámide invertida	4

1. LEVEL 2: LA MECÁNICA DE JUEGO

2.4. La mecánica base

Cuando una mecánica está verdaderamente refinada –es decir, simplificada o trabajada hasta haber llegado a su forma esencial, sin elementos de más, hasta llegar al punto en que si la elimináramos del juego el juego dejaría de ser lo que es–, hablamos de una mecánica base o núcleo (*core mechanic*).

Es decir, deja de lado los *features* y otros aspectos secundarios para concentrarse en una propuesta mínima de interacciones de donde emergerá todo el juego.

Los juegos de la Actividad anterior presentaban mecánicas bastante minimalistas, más fáciles de aislar y ver que en el caso de juegos más complejos.

Core, en inglés, transmite la idea de “corazón”: *la mecánica núcleo es el corazón del juego*, según lo entendemos hasta ahora. Se trata de ese mecanismo sin el cual un juego deja de ser ese juego. La esencia de un juego.

Pensemos en *Patapon 2*, que hace poco jugamos. Un juego presenta una *mecánica base o núcleo* que lo define y de la cual se extienden reglas, *features* y otros extras que lo adornan. Teniendo esto en mente, ¿qué deberíamos cambiar para afectar la mecánica base de *Patapon 2* a tal punto que este juego se convierta en un juego diferente al que es?

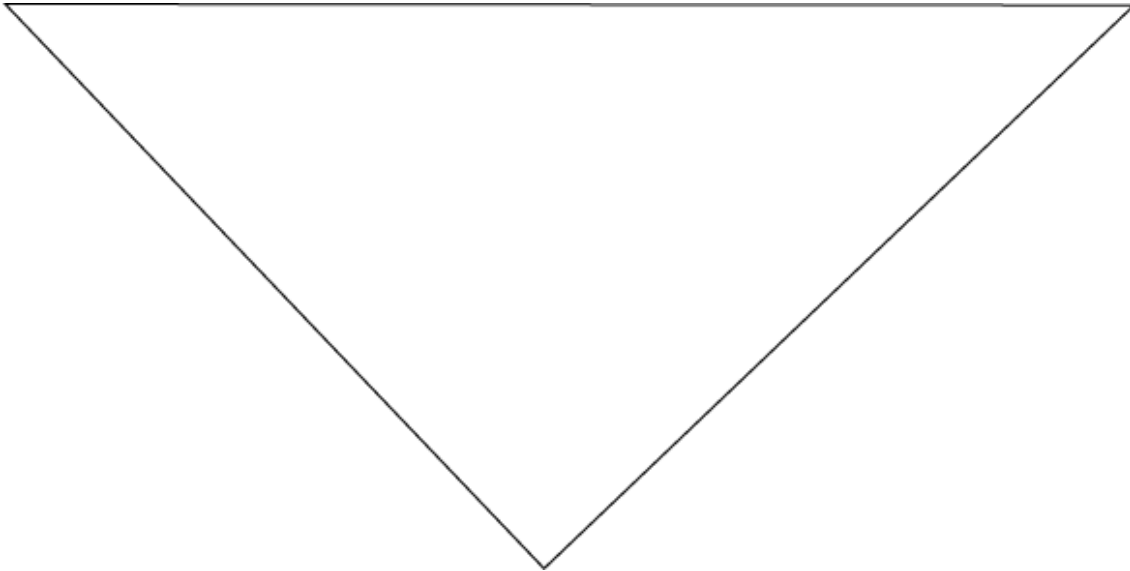
PATAPON 2 dejaría de ser el juego que es...

- a. ...si cambiáramos a los patapones por ejércitos históricos y realistas al estilo Age of Empires.
¿Verdadero o falso?
- b. ...si, en vez de música ritual, el juego pudiera tomar temas de tu propia librería de música, para ir desbloqueando temas nuevos a medida que avanzas.
¿Verdadero o falso?
- c. ...si, en vez de avanzar siguiendo un ritmo, pudiera mover los patapones con las flechas.
¿Verdadero o falso?

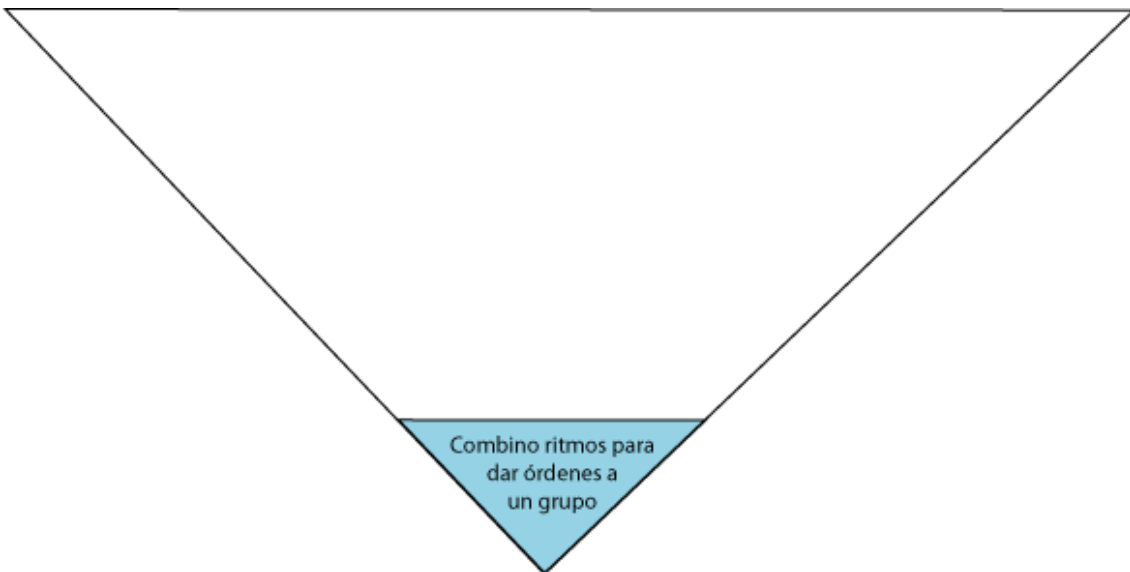
Aquí es donde los extras y la *mecánica base* se empiezan a mezclar, ¿no? A veces no resulta claro cuál es cuál. Quisiera que anotes tus respuestas ahora. Durante esta sección, introduciremos un modo de pensar en mecánica que irá respondiendo cada una de estas opciones. Sería interesante que vieras si más adelante darás las mismas respuestas las mismas que las que darías en este momento.

2.5. La técnica de la pirámide invertida

Para distinguir una *mecánica base* de un *feature*, resulta muy útil pensar en un juego como en una pirámide invertida.



Como ves, el juego aún está vacío. Además, todo el juego tiene como base un vértice. Completaremos esa base con la mecánica base (de ahí su nombre).



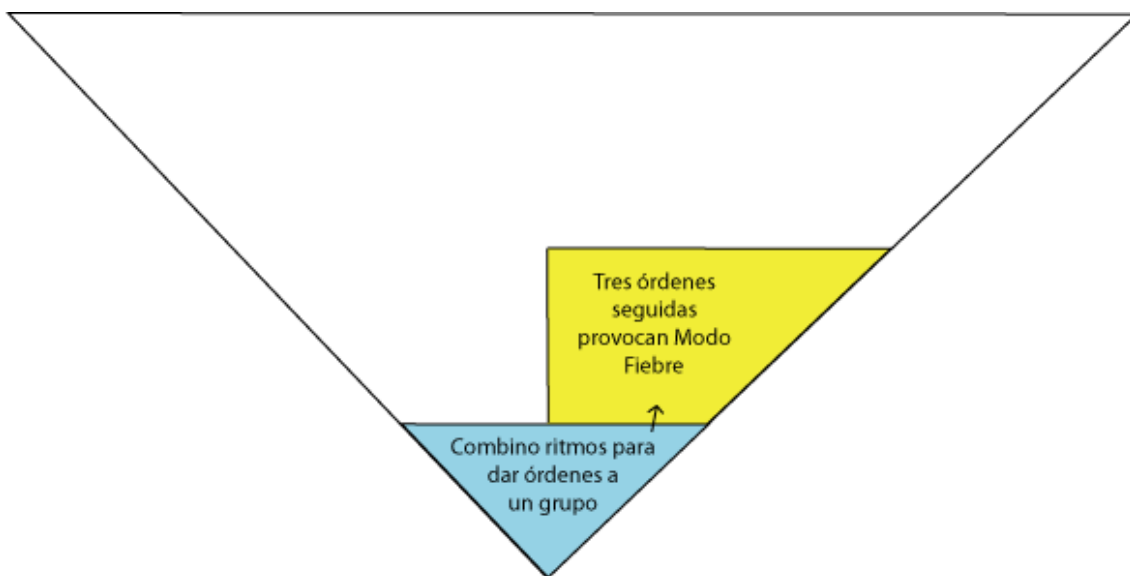
Combino ritmos para dar órdenes a un grupo. Eso resume bastante bien la acción básica que hacemos en *Patapon 2* nivel a nivel. Por supuesto, hay mucho más en *Patapon 2*. Pero ninguna de esas cosas hace que la *experiencia* de jugar a *Patapon 2* (un concepto que veremos en el Level 3 más a fondo) sea tan interesante como resulta. En cambio, si no pudiera combinar ritmos para dar órdenes a un grupo (digamos, por ejemplo, que los manejara directamente con las flechas y no indirectamente a través de ritmos mágicos), *Patapon 2* no sería el juego que es.

Esta es la mecánica base que da identidad propia a los juegos de *Patapon* y a la vez los distingue de otros.

Estamos entrando en el terreno de las decisiones que toma un diseñador de juegos al construir un juego desde sus cimientos. En la práctica, cuando hacemos un juego, la mayor (y peor) tentación es el impulso de incluir todo como mecánica. A veces, la forma tan simple en que se expresa una mecánica deja la sensación que todos los detalles jugosos del juego quedan de lado –en el caso de *Patapon*, su increíble propuesta de arte, su temática nativa, y muchas otras cosas que disfruto de este juego. Sin embargo, la mecánica base o núcleo representa el punto de partida de (idealmente) *todo* lo que va a incluir el juego. Es decir, todo aquello será incluido a su debido momento, originándose desde este embrión de juego que llamamos mecánica base o núcleo.

Veamos un ejemplo concreto de esto. Habrán notado que, si ingresan tres órdenes seguidas sin equivocar el ritmo, la banda de patapones entra en “Modo Fiebre”. Entonces, resultan mucho más agresivos. Pero en cuanto cometemos un error en las órdenes, los patapones salen de este modo. ¿Se trata también de una mecánica base? ¿O se extiende de la mecánica base que ya hemos definido? ¿Qué opinan?

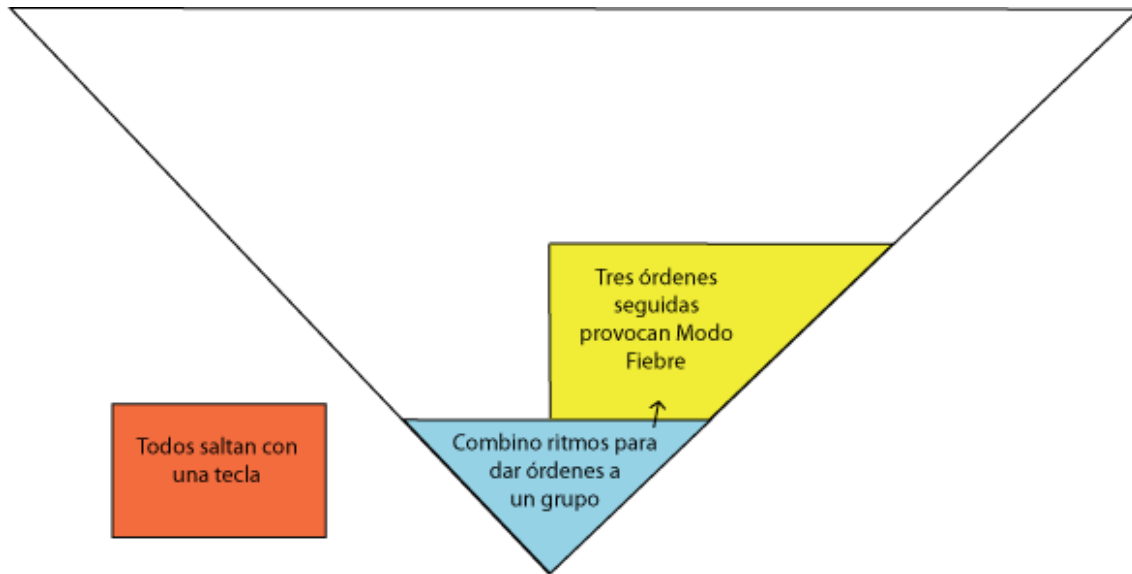
Veamos cómo se agregaría en la pirámide para responder con certeza.



La razón de que estemos visualizando una pirámide invertida es que aclara a simple vista estas cuestiones. Ya que parto de una mecánica base de combinar ritmos, uno de los modos de aprovecharla al máximo es que esta misma mecánica sea lo que provoque un modo especial, y que salir de ese modo se corresponda también con la mecánica.

Así, se pueden ir agregando dimensiones al juego, que se extiendan directamente de esta mecánica base.

Imaginemos ahora que, como diseñadores de *Patapon*, quisiéramos introducir en el juego la posibilidad de que todo el grupo salte a la vez. Esto sería muy deseable, pensamos, ya que enriquecería el juego: permitiría introducir ataques esquivables así como la posibilidad de subirse a plataformas y jugar a distintas alturas. Como las flechas ya las utilizamos para dar órdenes, decidimos que la solución más simple será usar una tecla fácil de acceder, como la barra espaciadora, para el salto. Al fin y al cabo, así sucede en muchos juegos de plataforma. Agreguemos esto en la pirámide para ver cómo queda en nuestra versión de *Patapon*.

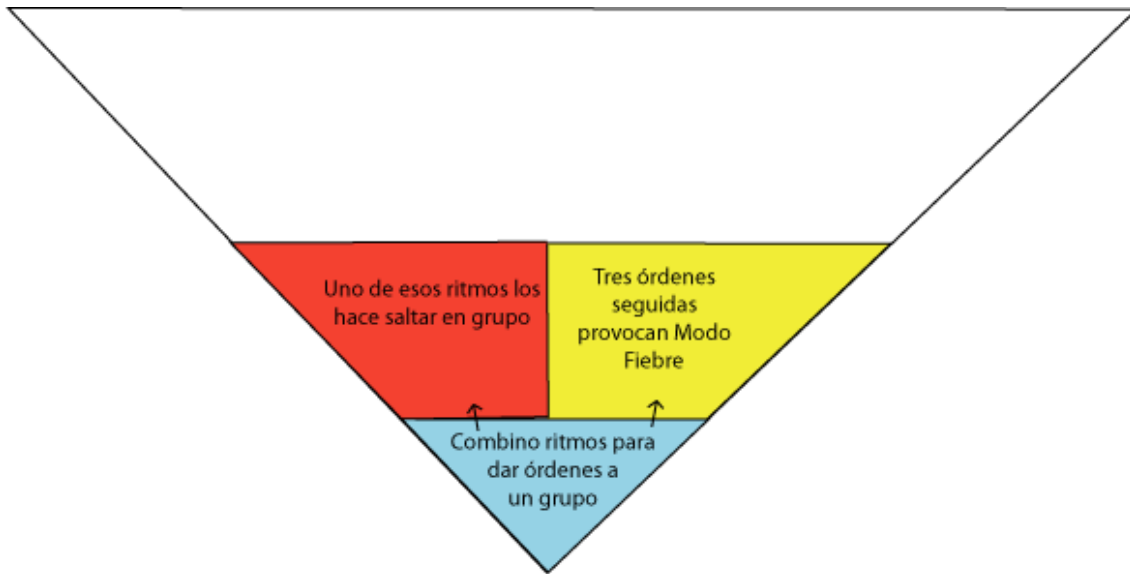


¿Por qué creen que quedó afuera de la pirámide?

El problema está en que este juego está definido por la acción de dar órdenes a través de combinaciones de 4 ritmos distintos (uno por flecha). Nuestra precisión con estos 4 ritmos es la clave para avanzar en el juego. En este contexto, saltar utilizando la barra espaciadora... ¿se extiende de esta mecánica base o es ya un agregado distinto a la propuesta original? Se trata de algo bastante alejado de nuestra mecánica base, ¿no les parece?

Resolvamos esta cuestión utilizando lo que hemos aprendido de otros juegos en este Level. Algunos habrán notado que el juego *Flow* enfrenta (y supera brillantemente) un problema de diseño similar. En *Flow*, un organismo come otros que aparecen en el mapa para evolucionar (mecánica base). Ahora, recordarán que en *Flow* pasamos a distintos niveles de profundidad en nuestro entorno, donde cada vez encontramos organismos más interesantes para devorar. Para descender y ascender, debemos devorar unos organismos marcados con rojo o celeste. Una forma bastante extraña de subir y bajar. ¿No habría sido más sencillo presionar alguna tecla para que nuestro organismo baje o suba un nivel (A y Z, por ejemplo) como sucede en muchísimos otros juegos? Y, sin embargo, una solución como usar A o Z, ¿no habría quedado fuera de la pirámide de *Flow*, donde la mecánica base es comer todo lo que aparece en el mapa? Cuando se expresa la solución final en palabras (comer para subir o bajar), resulta extraña; sin embargo, al jugar, se siente natural subir y bajar de nivel devorando organismos de colores: está en consonancia con la lógica del juego, y por eso, al realizar estas acciones, no las sentimos fuera de lugar. En cambio, agregar elementos que no corresponden al sistema de juego que estamos planteando tiende a interferir con la naturalidad del juego y a volverse irritantes.

Volvamos a nuestra versión de *Patapon*, ahora con una solución más parecida a la de *Flow*.

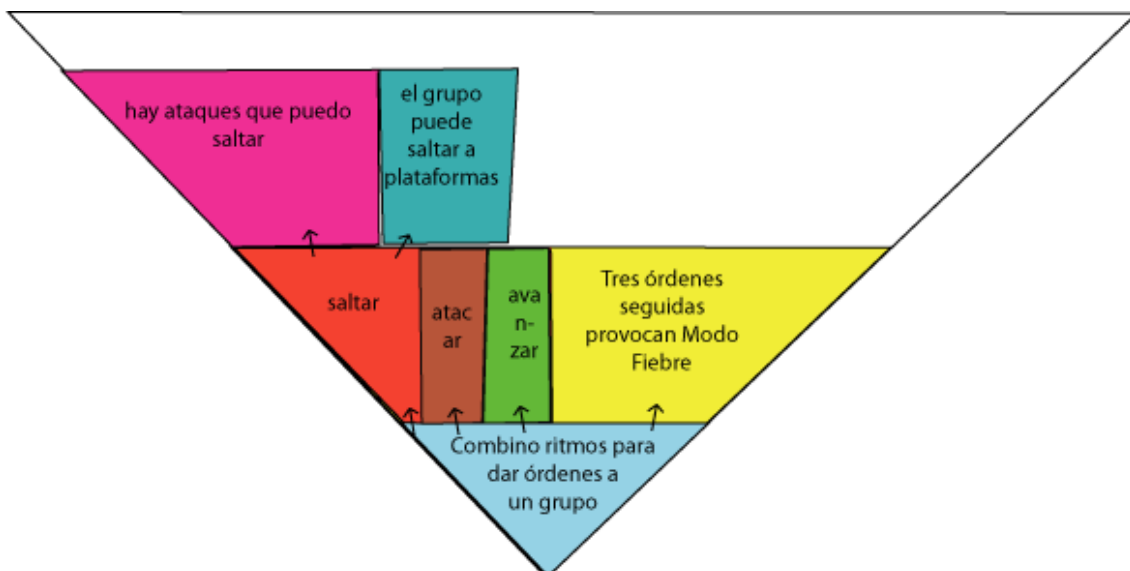


¿Les parece más adecuado esto? ¿Respetar mejor la lógica del juego?

Volvamos entonces a las preguntas de la sección anterior. ¿Las responderías del mismo modo ahora?

Según lo que hemos sugerido hasta ahora, tanto a como b serían “falsas”, mientras que c sería “verdadera”. A y b podrían ser agregados como features del juego; de ningún modo el juego está construido sobre el realismo histórico de sus tropas o sobre la customización musical del juego. Implementarlas no cambiaría nunca la mecánica base. Eso nos demuestra que ni a ni b pertenecen a la base de la pirámide de *Patapon*, aunque puedan resultar elementos muy destacables dentro de la experiencia total del juego.

¿Cómo seguirías construyendo esta pirámide?



No hace falta decir que esta pirámide invertida está muy lejos de estar completa. O que lleva tiempo a un diseñador de juegos construir, reorganizar, redefinir y establecer el sistema completo de una pirámide. Pero, desde el primer paso en la creación de un juego, es muy importante no perderla de vista. Eventualmente, definirá todas las órdenes que podemos dar a los *Patapones*, todas las reglas de juego, los enemigos que enfrentaremos, otros obstáculos, y un largo etcétera, creando un diseño coherente que, desde cada uno de sus bloques, responde y proviene de una misma mecánica base.