



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 |
| 2.1..... | 3 |
| 2.2. Mecánica de juego | 7 |
| 2.3. Cómo juega un diseñador de juegos | 7 |
| 1. PATAPON 2 | 8 |
| 2. GET THE GLASS..... | 8 |
| 3. DRIFTING AFTERNOON | 9 |
| 4. FLOW | 9 |

1. LEVEL 2: LA MECÁNICA DE JUEGO

2.1.

¿Cuáles son las primeras tres palabras que te vienen a la mente cuando ves esta imagen? Antes de seguir leyendo, anotá estas tres palabras en un papel.



¿Ya pensaste en las 3 palabras?

No sigas leyendo hasta hacerlo.

Si ya pensaste en las 3 palabras, es hora de continuar leyendo.

Es bastante probable que una de las tres palabras con las que respondiste haya sido *reloj*. Si no lo fue, ¿te parece que *reloj* podría haber sido una cuarta opción lógica?

Es curioso: la imagen no muestra agujas o un dial, y sin embargo la imagen de la actividad representa perfectamente la idea de un reloj, aunque la imagen mental de un reloj que nos viene más comúnmente a la cabeza suele ser más cercana a estas:



... O incluso a estas:



¿Notás algún patrón en común entre estas cuatro nuevas imágenes? ¿Alguna diferencia entre estas cuatro y la imagen de los engranajes?

Se podría decir que estas cuatro imágenes nos muestran cuatro apariencias distintas que puede tener un reloj. En cambio, la imagen de pequeños y delicados engranajes no nos muestra *nada* de la superficie o apariencia de un reloj sino *las partes internas* que hacen que un reloj sea un mecanismo que funciona. Y en realidad, si lo pensamos por un momento, no tenemos manera de saber con certeza si alguna de estas cuatro imágenes de apariencias de un reloj realmente contiene, detrás de su apariencia superficial a un reloj, un mecanismo que funcione. Es decir, *parecen* relojes pero no sabemos si dan la hora.

Imaginemos que la imagen de engranajes diminutos fuese pura funcionalidad (sin dial, sin agujas, etcétera) y que estas cuatro fuesen pura superficie (sin mecanismo). Entonces, ¿qué te parece que es un reloj, si tuvieras que elegir entre pura superficie o puro mecanismo? ¿Un mecanismo que funciona al mismo ritmo del tiempo gracias a sus engranajes? ¿O un dial y una aguja más o menos fácil de reconocer, aunque no tengan ninguna maquinaria detrás de su apariencia?

Hasta cierto punto esta es una pregunta capciosa, porque en última instancia necesitamos de ambas cosas para obtener un reloj completo. Pero esta separación entre la apariencia externa de una cosa y su funcionalidad interna resulta muy útil a la hora de pensar en juegos.

En juegos, la apariencia externa estaría relacionada con el desarrollo de interfaces, menús, ciertas decisiones de arte, y otras cuestiones que veremos en Levels futuros. Por ahora, vamos a enfocarnos en la cuestión más inmediata de la funcionalidad interna de un juego.

2.2. Mecánica de juego

A la funcionalidad interna de un juego la llamamos *mecánica de juego*. La mecánica es lo que hace que un juego haga *tic tac*. Que funcione. Que sea el juego que es.

“Las mecánicas de juego son el núcleo de lo que un juego realmente es. Son las interacciones y relaciones que quedan cuando se eliminan todos los aspectos estéticos, tecnológicos y narrativos de un juego”.

Schell, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses.
Morgan Kaufmann Publishers, 2008, p.130.

Es lo que hace que un juego sea único o bien que sintamos que deriva de otro anterior, incluso de otro juego que, *en apariencia*, nos parecía muy distinto. Por ejemplo, hay algo de PacMan en los plataformeros más clásicos (Super Mario Bros, Sonic) porque una de las interacciones más típicas del género “plataformas” corresponde a la mecánica de PacMan: comer puntos en el mapa (que en un juego de plataformas se representan como monedas o anillos).

Una *mecánica* es, entonces, la manera fundamental en que un juego funciona. Lo más básico de lo básico, que lo hace reconocible.

Más adelante profundizaremos sobre este tema. Por el momento, vivamos desde nuestra propia experiencia e intuición lo que es una mecánica. De un modo u otro, todos sabemos qué es una mecánica y podemos reconocerla, porque es una parte fundamental de jugar juegos.

2.3. Cómo juega un diseñador de juegos

Antes de jugar, dos palabras sobre cómo jugar.

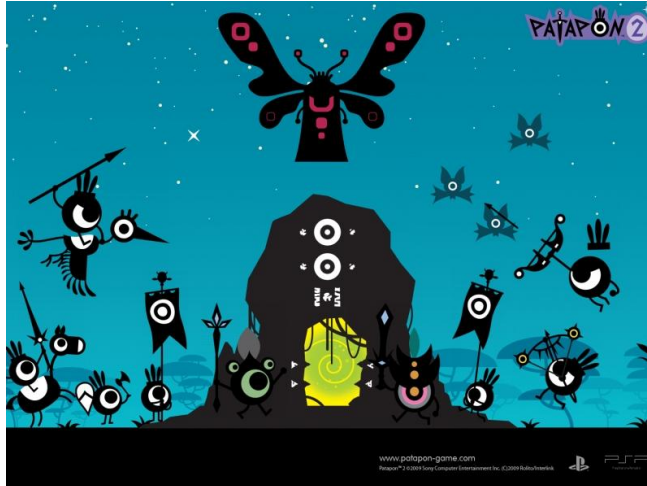
Un diseñador de juegos necesita jugar de un modo distinto al de un gamer. Es en este sentido que les propongo que juguemos ahora (y a lo largo de esta materia). Como *gamers*, nos interesa divertirnos sin prestar atención necesariamente a *cada* aspecto del juego (y, a veces, a ninguno): o bien deseamos terminar un nivel y ya, o *dar vuelta* el juego de punta a punta una o más veces (depende de si son casual gamers o hardcore gamers), y puede llevarnos minutos o semanas de juego. Pero la verdad es que, como *gamers*, jugamos por diversión pura.

Si bien es muy importante que un diseñador de juegos tenga en cuenta la experiencia de un *gamer*, este último juega *estudiando* el juego. Como si lo viera a través de un microscopio, un diseñador de juegos suele buscar desde el principio qué es lo que hace que un juego sea (o no) único, y luego se concentra en estudiar esos aspectos y conseguir definirlos con claridad. Busca puntos altos y bajos en el modo en que están imaginadas y ensambladas cada una de las partes que conforman un juego, comparando con otros juegos y llegando a algunas conclusiones. Así es como, a veces, jugar a un juego puede enseñarnos una lección o dos que cambian el modo en que diseñaremos todos nuestros juegos en adelante.

En una primera *pasada*, les sugiero que se enfoquen en descubrir cuál es la propuesta básica del juego, qué tan interesante/original/innovadora resulta con respecto a otros juegos, qué acciones básicas debe realizar, y cómo se compara con/se diferencia de otros juegos similares. A partir de ese punto, y en siguientes *pasadas*, hay que estar atentos a las variaciones que el juego va proponiendo a medida que se desarrolla y si propone diferencias con las de otros juegos de la misma categoría. Media hora por cada uno de estos juegos debería ser suficiente. En definitiva, se trata de observar los mismos conceptos que ya vimos e iremos viendo en la materia.

Ahora sí, probemos estos juegos.

1. PATAPON 2 (DEMO online para PC)



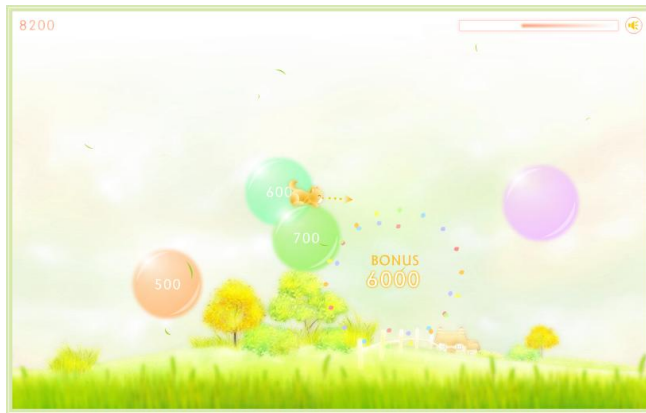
<http://patapon-game.com/game.php>

2. GET THE GLASS



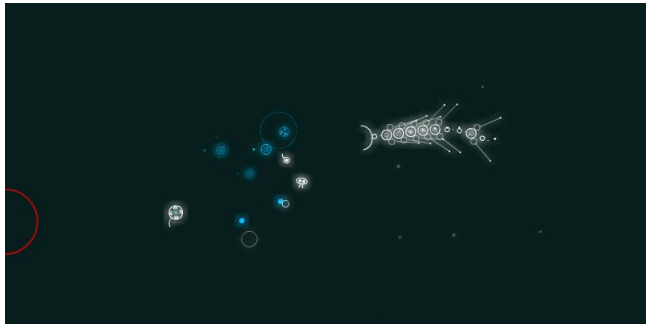
<http://www.gettheglass.com>

3. DRIFTING AFTERNOON



<http://www.ferryhalim.com/orisinal/g3/drift.htm>

4. FLOW



<http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing/>