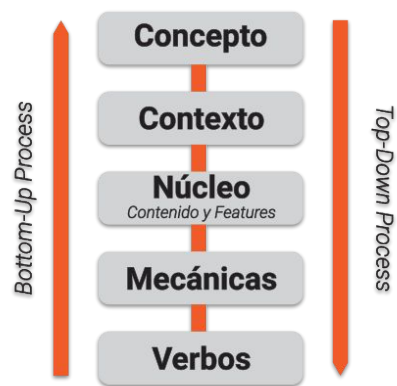


Mecánicas de Juego

¿Cómo se diseña un sistema de juego?



[Fuente](#)

jugadores durante el juego. Algunos de estos verbos pueden ser "disparar", "saltar", "frenar" o incluso "cambiar la perspectiva de la cámara", "fabricar un objeto" y "mover unidades".

Las situaciones típicas en las que se aplica la cognición de diseño de juegos de arriba hacia abajo son juegos basados en IPs existentes de otros medios, como libros y películas. En estos casos, es común que el concepto del juego y el contexto general ya hayan sido definidos por el material de origen, por lo que los diseñadores tienen que trabajar hacia abajo para convertir ese material en una experiencia interactiva y entretenida. También puede darse la misma situación cuando esa IP es una franquicia de un juego conocido y se quiere cambiar el *gameplay*, manteniendo los elementos contextuales.

La cognición de diseño de juegos de abajo hacia arriba puede verse, en cierto sentido, como el proceso de encontrar excusas para aplicar con éxito un verbo o una mecánica de juego divertida, complementándola con un apropiado escenario, contenido e historia. La mayoría de los verbos, las mecánicas e incluso las capas de funciones ya están definidas desde el principio, y los diseñadores tienen que definir el contenido y el contexto que encajan bien con el resto, proporcionando a los jugadores una experiencia nueva en un entorno de juego familiar.

Este es un enfoque para entender cómo se desarrolla el proceso cognitivo de diseñar un juego.

El proceso cognitivo de diseñar un juego comienza con una idea. A veces es un concepto que queremos traducir en juego; a veces es el juego lo que queremos convertir en concepto. El proceso de convertir estas ideas en material palpable, que luego se convierte en un juego, se compone de varios viajes de pensamiento y especificación de ida y vuelta entre estos dos extremos.

Concepto puede pensarse como paralelo a los objetivos para la experiencia de los jugadores. Contexto ya tiene que ver más con el apartado narrativo o el entorno visual del juego. Concepto y Contexto sin más tienen la flexibilidad de pensarse no necesariamente para un juego, sino para una película o libro, por ejemplo. Son la "apariencia". Pero lo que define la naturaleza de la experiencia interactiva es el Núcleo. Por eso, están las Características (o *Features*) del juego que expresan los casos de uso ("control de escuadrón", "conducción de vehículos") y descripciones amplias del sistema ("fluctuación de precios", "físicas en tiempo real"), que comprenden las diferentes formas en que los jugadores pueden interactuar con el juego. El Contenido son esos objetos con los cuales los jugadores van a poder interactuar. La capa mecánica es algo análoga a lo que podemos pensar como procedimientos en Tracy Fullerton (2004). Son las reglas que definen las posibilidades de acción de los jugadores y la posterior retroalimentación a los jugadores y el procesamiento en el sistema. Por último, los verbos hacen referencia a la capa más granular del juego. Esta capa consta de las acciones que realizarán los

“Players Experience Goals”

Objetivos para la experiencia de los jugadores.

Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (2da Edición), Fullerton (2008)

Antes que nada, antes que pasar a un proceso de prototipado y testeo, es necesario establecer ciertos principios que queremos alcanzar en cuanto a la experiencia que, como diseñadores, queremos que tengan los jugadores en la versión final del juego y que sirve como norte, como eje, para todo el proceso de desarrollo.

Y Tracy Fullerton (2008) menciona que es recomendable establecer los objetivos de experiencia de los jugadores por adelantado, porque puede enfocar nuestro proceso creativo en, por ejemplo, una lluvia de ideas.

- No necesariamente son características/*features* del juego.
- Son descripciones de situaciones únicas e interesantes en las que se verán involucrados los jugadores.
- Ejemplos:
 - “Los jugadores tendrán que cooperar para ganar, pero a la vez no podrán confiar entre sí”
 - “Los jugadores sentirán una sensación de alegría y compañerismo en lugar de competitividad”

Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (2da Edición), Fullerton (2008)

Hay que tener en cuenta que estas descripciones no hablan de cómo se van a implementar estos objetivos de experiencia en el juego. Al principio se piensa a un nivel muy alto sobre lo que es interesante y atractivo en el juego para los jugadores mientras juegan, y, por ejemplo, qué experiencias van a contar más adelante si tuviesen que recomendar el juego.

Entonces, no es empezar por las características del juego, sino por aquellas situaciones que pueden resultar interesantes o atractivas para los jugadores. Implica meternos en la cabeza de los jugadores y hacernos preguntas como: ¿Qué están pensando mientras toman decisiones en el juego? ¿Cómo se sienten? ¿Las opciones que les hemos presentado son ricas e interesantes?

Luego, a partir del testeo de los prototipos podremos ver si estamos consiguiendo alcanzar esos objetivos que tenemos para la experiencia del juego.

- "Este juego se trata de..."
- "Este juego es la experiencia de ser ..."
- "Este juego enseña ..."
- "Este juego simula la experiencia de..."

Challenges for Game Designers, Brathwaite y Schreiber (2009)

Brathwaite y Schreiber (2009) mencionan que el "núcleo" o "dinámica central" de un juego es lo único de lo que se trata el juego: la experiencia de juego único que los diseñadores están tratando de transmitir. Y es a partir de la dinámica central o núcleo que se puede resumir de qué se trata el juego.

Por lo general es en una sola oración, como ven acá...

Por ejemplo, "este juego se trata de recolectar pastillas esparcidas por el nivel mientras evadimos de fantasmas". "Este juego se trata de apilar formas cuadradas para formar un bloque perfecto y sumar puntos". "Este juego simula la experiencia de sobrevivir en un mundo formado por cubos donde la noche te puede matar".

Intención de diseño
Concepto central Meta de diseño
Visión del Juego Pilares

GOD OF WAR PILLARS

Combat

- New Mythical Creatures
New Mythical Weapons
- New Midrange & Close
- High optical mocap fidelity
- Integrated companion

Father/Son

- Humanize Kratos
- Father teaches son;
Son teaches father
- Son helps not hinder
the player
- Son will be believable
- Symbiotic relationship

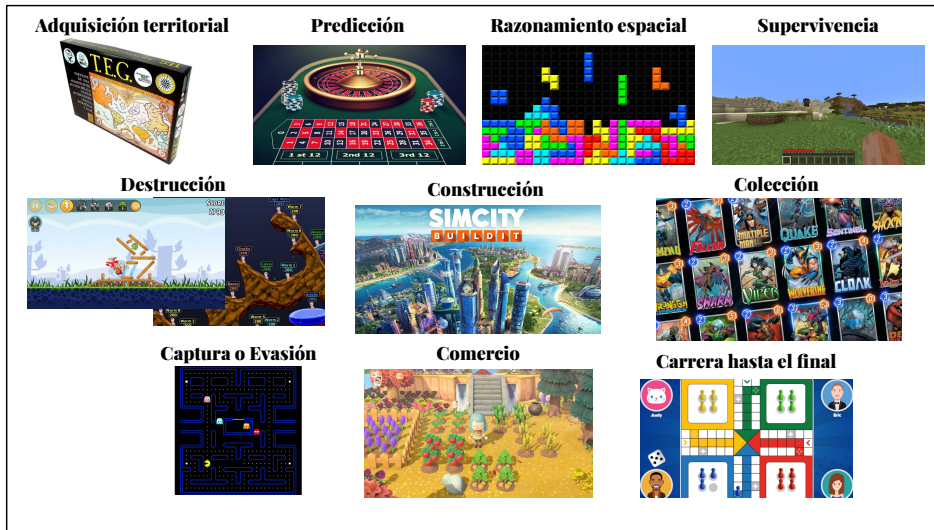
Exploration

- Discovery
- Resource gathering
- Hunt and Make
- Father and Son bonding
- Cerebral Engagement

[Fuente](#)

Legend of Zelda: Breath of the Wild

- **Exploración:** ir a cualquier área que deseen cuando lo deseen.
- **Movimiento:** muchos modos de transporte por el mundo.
- **Búsqueda:** búsqueda de todo tipo de elementos.
- **Opciones:** múltiples formas de resolver acertijos hasta escenarios de combate o cómo recorrer el mundo.



¿Por qué hacemos esto?

- Nos mantiene centrados en los jugadores.
- Nos ayuda a mantener el rumbo del desarrollo.
- Les permite al público tener expectativas realistas sobre el juego.

Establecer estas bases nos ayuda a siempre mantener un proceso creativo riguroso, centrado en los jugadores, evitando “páginas en blanco” y permitiendo decir “esto, pero no aquello”, dando una razón coherente.