



Universidad
Tecnológico®



Game Programming

Principales mecánicas de
videojuegos



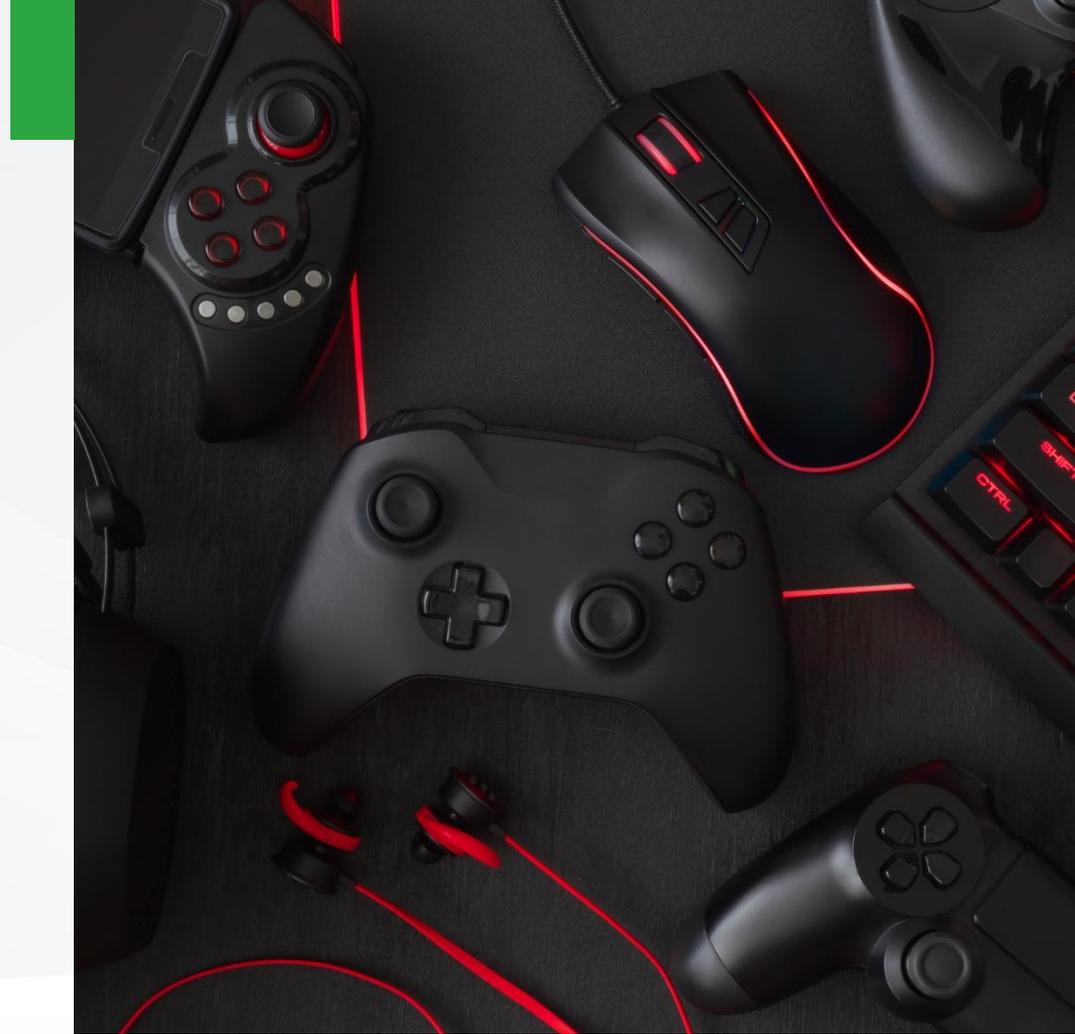


Te invito a realizar la siguiente actividad de bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



Con el paso del tiempo, muchos desarrolladores de videojuegos se dieron cuenta de que el punto más importante del videojuego es el *gameplay*.

Esto es independiente de si posee un estilo de arte fantástico, si la historia es profunda o si el concepto es increíblemente innovador. El atractivo fuerte de los videojuegos es la interactividad que le proporciona al usuario y la forma de crearla es a través de las mecánicas que se implementan y definen el *gameplay*.



Mecánicas principales en los videojuegos:

Vidas por juego

La regla que indica cuando un jugador pierde el juego y consiste en otorgar un número determinado de vidas u oportunidades para pasar el juego.

Jump and kill

Consiste en que el personaje debe saltar sobre los enemigos para eliminarlos o aturdirlos.

Piedra/papel/ tijera

Cada jefe es débil a algún elemento o poder de otro, al muy estilo de piedra papel o tijera.



Mecánicas principales en los videojuegos:

RTS

Recolección de materias primas o recursos, y batallas entre unidades en terrenos virtuales definidos en tiempo real donde las decisiones son muy rápidas.

TBS

Tomar decisiones con base en turnos o rondas para lograr eliminar a tus enemigos o llegar al objetivo indicado.



Mecánicas principales en los videojuegos

Fighters

Derrotar a los enemigos en un ring; este puede ser un escenario virtual.

FPS

Solo puedes ver el arma del jugador en primer plano y debes completar objetivos sin que te quiten toda la energía.

TPS

Su principal diferenciador es que sí se observa el personaje desde atrás



Mecánicas principales en los videojuegos

Shoot 'em up

Movimiento vertical o lateral. Se realizan muchos disparos para vencer jefes en cada misión.

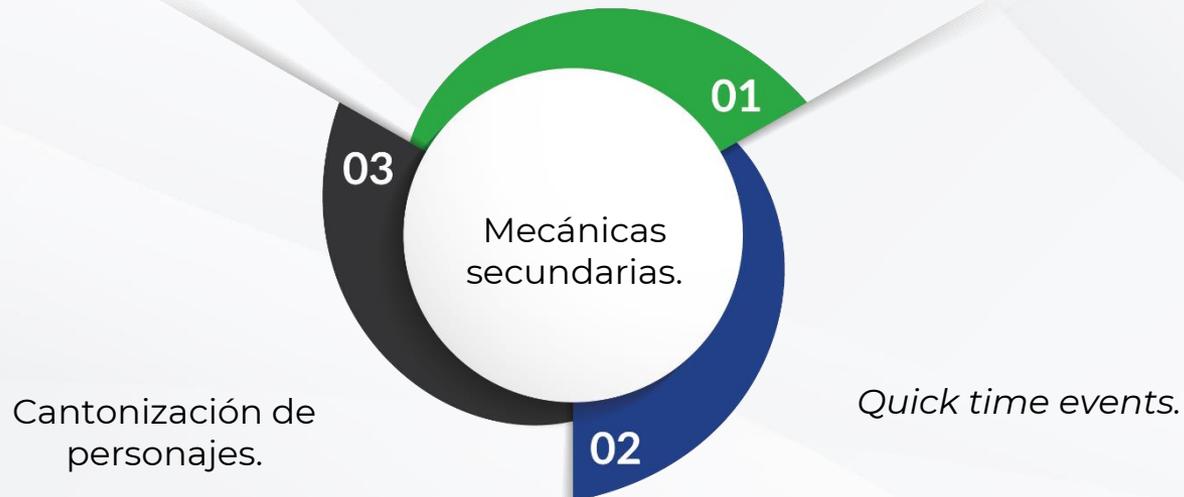
Simulación

Dependerá del tipo de simulación que realice el juego.

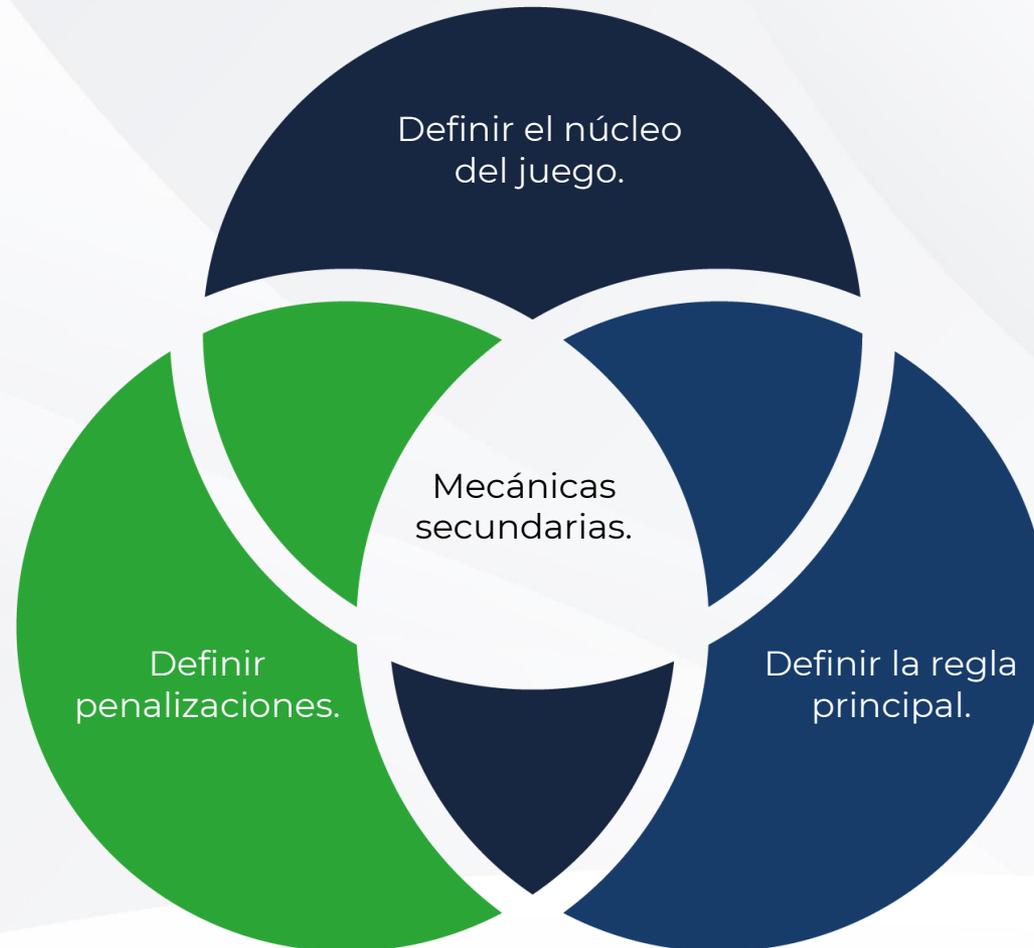


Mecánicas secundarias:

Pueden influir directamente con tu juego.



Definir mecánicas para un proyecto:





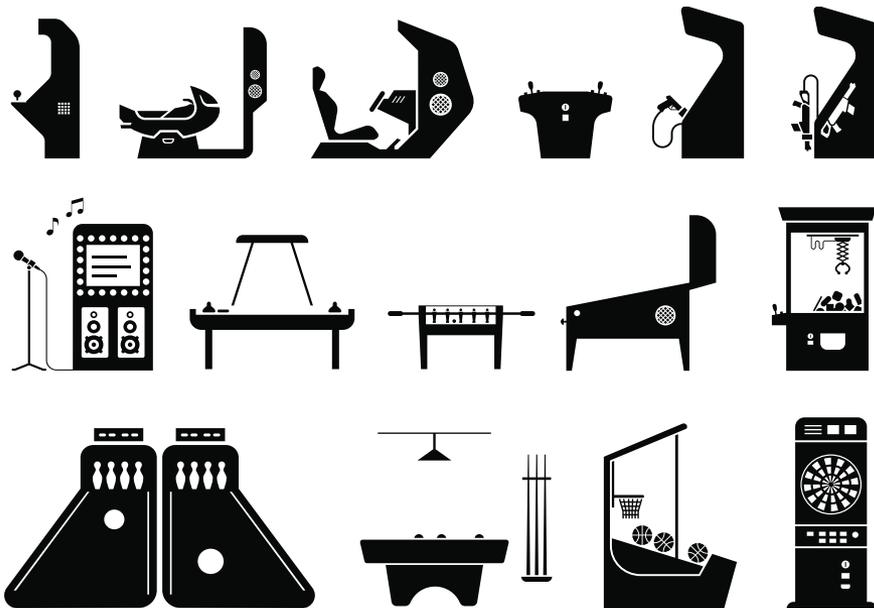
Piensa en un juego que te gustaría desarrollar.

¿Qué mecánica principal y secundaria le pondrías?

¿Cuál sería la regla principal?

¿Cuales serían las penalizaciones?





Las mecánicas de los videojuegos ayudan a la narrativa de la historia. No importa el género y la definición que quieras asignar a las mecánicas, lo que importa es que tengas bien definidas las reglas y las penalizaciones que habrá en tu videojuego, ya que esto impactará en la experiencia del usuario.

Ahora que conoces algunas mecánicas principales utilizadas en videojuegos clásicos y actuales, puedes hacerte a la idea de cómo el gameplay de cada proyecto influencia por completo la forma en que este será visto, jugado, juzgado y qué tanto atraerá a los posibles usuarios.





Universidad
Tecmilenio®



Game Programming

Penalizaciones





Te invito a realizar la siguiente actividad de bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



Los diseñadores de videojuegos que ya tienen una amplia trayectoria han aprendido que, en la creación de un videojuego, el balance en la dificultad y las mecánicas es un punto vital para que el videojuego tenga éxito.

Este éxito consiste en el grado de dificultad en el que el usuario se sienta atraído y le proporcione los espacios para pensar y contemplar con mayor claridad las opciones para cada situación que se va desarrollando dentro del videojuego y, como resultado, le permita crecer para volverse un experto.



Tipos de penalización:

Perder una vida

Se representa comúnmente por el ícono de un corazón y está presente en casi todos los juegos. Consiste en que el jugador pierde una vida o intento cada vez que haga algo indebido.

Perder energía

Se representa por barras o el ícono de un rayo. Se refiere a que el personaje principal perderá energía cada vez que reciba daño.

Perder tiempo

Se representa por un reloj en sus diferentes presentaciones y se refiere a que por hacer algo indebido puedes recibir penalizaciones de tiempo, evitando que hagas el mejor tiempo para ganar.

Perder ítems

Se representa con una variedad de íconos y dependerá del videojuego en el que estés. Se refiere a la pérdida de uno o varios objetos al momento de morir o ser herido por algún enemigo.

Definir las penalizaciones:





Piensa en un juego que te gustaría desarrollar.

¿Qué mecánica principal y secundaria le pondrías?

¿Cuál sería la regla principal?

¿Cuáles serían las penalizaciones?





Las penalizaciones son una de las claves para crear videojuegos justos, intrigantes, retadores y adictivos. A final de cuentas, la diversión detrás de cualquier buena experiencia proviene del reto que esta presenta y la vivencia de poder entender, superar y hasta volverte un experto.

Con los ejemplos anteriores se pueden contemplar buenas formas de limitar el gameplay al jugador para crear un desafío que llame su atención y nazca una intención de probar el producto. Es importante mencionar que el tema de las penalizaciones es uno del que no se debe abusar, porque podría arruinar la experiencia del jugador.

