

PEQUEÑA GUÍA PARA DISEÑAR UN JUEGO

LAS REGLAS DEFINEN LOS JUEGOS

DISEÑO DE JUEGO

LAS REGLAS SON ESENCIALES PARA UN JUEGO PORQUE SON LAS QUE NOS DICEN LO QUE LOS JUGADORES PUEDEN O NO PUEDEN HACER Y CÓMO EL JUEGO REACCIONARÁ A ESTAS ACCIONES.

En el diseño de videojuegos, a estas reglas les llamamos:

MECÁNICAS DE JUEGO

Recuerda que los juegos deben ser impredecibles. Es por eso, que el jugador es consciente de algunas mecánicas de juego y de otras no. El jugador no debe saber el resultado del juego antes de empezar, ¡Es parte de la diversión!



El jugador conoce el objetivo del juego (Romper la piñata), pero desconoce su posición al usar una venda en los ojos.

★ ENTONCES, ¿QUÉ TIPOS DE MECÁNICAS HAY? ★

• FÍSICAS •



Dominar el juego se vuelve un desafío:

Desde la gravedad y fuerza, hasta el salto, golpe y disparo.

• PROGRESO •



Da la sensación de que avanzas:

La narrativa del juego, mayor dificultad, misiones.

• TÁCTICAS •



Te dejan elegir como enfrentar un reto:

Administrar recursos, atacar o defender, seleccionar poderes.

• ECONOMÍA •



Permite administrar y recolectar objetos:

Puntos, vidas, mejoras de armas, skins, compra y venta.

• SOCIALES •



Forma alianzas y crea conflictos:

Competencias, actuar los roles, intercambiar objetos, coordinar acciones.

¿CÓMO ELEGIR MECÁNICAS PARA MI JUEGO Y SABER SI SON LAS ADECUADAS?

MECÁNICA

En la primera etapa del desarrollo:

- Visualizar la idea general del juego
- Escoger mecánicas que te gusten
- Definir una meta para el juego
- Especificar cómo se puede ganar

PROTOTIPO

En la segunda etapa pondrás a prueba tus ideas:

- Prototipar un producto mínimo viable
- Probar el juego para ver si es divertido
- Analizar si las mecánicas funcionan
- Iterar las ideas y probar alternativas