6. Mecánicas

Después del público, este punto sería el segundo más importante. Las mecánicas de un juego son la parte con la que más va a interactuar el jugador, por lo que se le debe dar prioridad a este punto para tener listo un demo del juego.

Las mecánicas deben estar ajustadas a los siguientes puntos:

- Potencial del software en el que se está trabajando
- Plataforma para la que se lanzará el juego
- Género del juego
- Mecánicas de otros juegos

Se debe conocer qué tan lejos puede llegar el software con el que se trabaja. De esta manera, se puede explotar al máximo su potencial y entregar un mejor producto. Aunque, por otro lado, no se debe exceder la capacidad del software. Al saturar la capacidad del software, se vuelve imposible continuar con su desarrollo y es altamente propenso a causar fallas en la computadora o a perder información. Razón por la cual se mencionó el conocer el potencial del software. Como en varios aspectos de la vida, la “ventaja del terreno” es fundamental al desarrollar un juego digital. Al conocer el software, se pueden generar formas más óptimas para lograr el resultado deseado y de ahorrarle trabajo a la computadora.

En qué máquina se jugará el juego también es de vital importancia. Dependiendo si se jugará en X-Box, Play Station, Nintendo, PC o teléfono; las mecánicas tendrán variantes por el tipo de control de recursos que ofrece la plataforma. Algunas tendrán mejores gráficos, otras tendrán más opciones para controles. Es importante adaptar las mecánicas a lo que ofrece la plataforma para dar una mejor experiencia al usuario y no dar una impresión de mediocridad por no aprovechar los recursos.

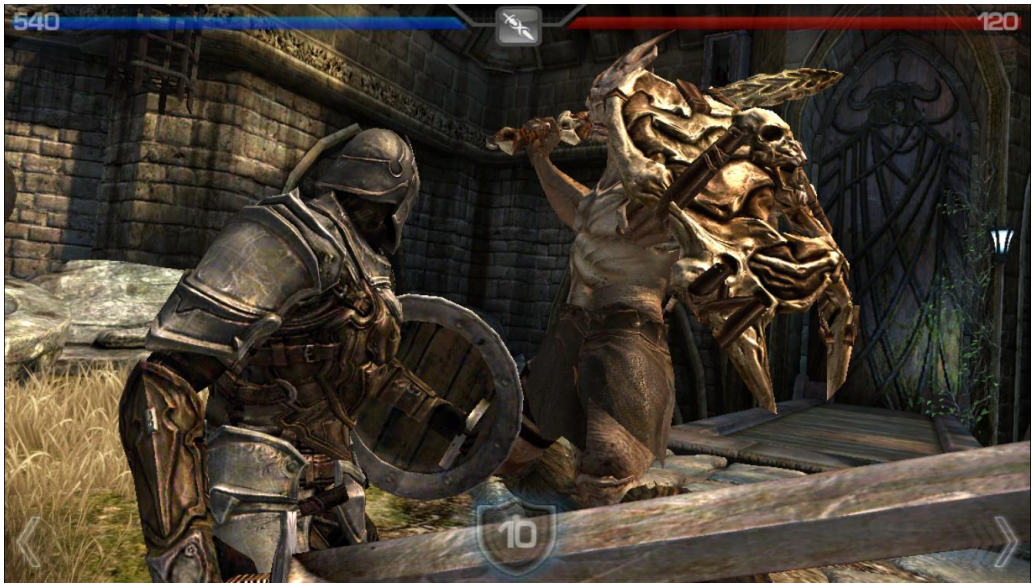
Un buen ejemplo de cómo la plataforma influye en el desarrollo, es cómo “ChAIR games” lo llevó a cabo. Jeremy y Donald Mustard en su explicación, notaron

que muchos trataban de llevar las consolas a los dispositivos móviles (ChAIR games, 2). Pero ellos pensaron en hacer que el juego explotara lo que se puede hacer con el dispositivo móvil. Por lo que pusieron las siguientes reglas:

- Que pueda ser jugado con un solo dedo.
- Fácil de aprender, pero difícil de dominar.
- Crear una experiencia completa en minutos.
- Si funcionaba con cualquier otro tipo de control, estaban haciendo el juego equivocado.

Teniendo esas reglas, exploraron varias posibilidades. Al final terminaron creando un juego ganador de premios llamado "*Infinity Blade*" (Figura 8):

Figura 8



Fuente: Infinity Blade (2010)

El género del juego influye de cierta manera al crear las mecánicas. Ya que hay jugadores que están acostumbrados a que existan ciertas mecánicas por defecto. Como sería el caso de los *shooters* (juegos de disparos). Todos tienen diferentes tipos de armas, munición, forma en la que trabaja cada arma y forma de

ver lo que equipas. También se espera que el personaje pueda apuntar, cubrirse y golpear con el arma. El omitir las mecánicas, que el usuario espera, da cierta sensación de que el juego está incompleto.

Claro está que hay reglas y mecánicas a seguir para que algún juego entre en cierta categoría o de comodidad al jugador. Pero se debe conocer lo que hace la industria para no quedar en lo mismo. Volviendo al ejemplo de los *shooters*, hay juegos que tienen fama de ser exactamente lo mismo que otros. Como sería el caso de "*Call of Duty*" y "*Battlefield*". Por lo que es necesario agregar algún elemento que vuelva único al juego y lo distinga de otros. Dentro de los mismos *shooters*, hay variantes. Como en "*Gears of War*" (Figura 9) que agregó la capacidad de usar a enemigos debilitados como escudo y la capacidad de ejecutar a los que hayan sido gravemente heridos.

Figura 9

Fuente: Gears of War 2 (2008)