# 13 clases sobre diseño de videojuegos

# Clase 1. ¿Por qué nos lo pasamos bien con la cosas que nos gustan?

Tenemos que hacer mecánicamente que alguien se lo pase bien.

Siempre pensamos que lo que no entendemos es un talento sobrenatural. Ej: siglo 13 la química era algo sobrenatural. Siglo 18 ya hay átomos y se sabe todo.

Igual con los videojuegos. Dar entretenimiento es una técnica. Y ya está.

Por qué nos gusta bailar, follar, etc.

Si pone ejemplos hay que jugar a juegos: Assassin creed hay que probarlo. El inconveniente de la asignatura es que nos rompe los videojuegos. Pierden un poco la magia.

¿Por qué jugamos?

Los pájaros bailan (juego), hay chimpancés que juegan comunicándose, etc.

Las hormigas juegan? Pues no se, no son muy desarrollados.

Pero los buitres por ejemplo que tiran piedras para cascar huevos.

Juego Rutinas de caza en twitter.

Pero podemos llevar a cosas descabelladas: 2 colectivos de chimpancés en guerra, unos fabrican armas y otros van al frente, otros curan

Los bonobos: si dos machos se pelean, la madre masturba al del frente para que se relaje y pierda la testosterona.

Entonces: Los juegos están por todos los lados. Pensamos ahora en nosotros:

Teoría: el ser humano es imperfecto. Un bebe humano en la selva no puede sobrevivir. Se dijo que cuando el humano se puso de pie la mujer embarazada F. Entonces bueno pues el ser humano nace “tonto”. Y tiene muchas cosas que hay que aprender.

Respirar no es innato, en la barriga de la mama no podemos respirar. Enfocar los ojos es otra cosa que aprendemos. El peligro es aprendido, si cojo un bebe y muevo un mechero el bebe se tira de cabeza a por la llama.

Entonces el cerebro nos tiene que incentivar a aprender

Condición: llueve

Resultado: me mojo

El aprendizaje viene de pares condición/resultado.

(C 🡪 E ) ^n (es el aprendizaje)

Elevado a la N (significa repetido en el tiempo)

Hay un neurotransmisor llamado **dopamina**. Es un anticipador de recompensa: el motor de la dopamina en el cerebelo cuando recordamos que A entonces B hay como un chute (es una droga) dosis microscópica, y nos estimula a aprender, es importantisimo.

* La falta de dopamina nos lleva a la depresión y apatía (no nos motiva a hacer actividad)
* Exceso de dopamina nos lleva a la esquizofrenia.
* Y los balanceos de dopamina nos lleva a los bipolares (ahora mucha, ahora poca)

Está relacionado con el parkingson // Tabaco x10 de dopamina, anfetas x25

Referencias:

* Para saber mas de esto, en la Wikipedia, dopamine en inglés.
* Un vídeo de la dopamina: Andrew huberman

El ser humano genera **cultura**. A nivel genético no tanto.

Del juego biológico (los pajaritos segregando esto) pasamos al juego cultural (transmisión de conocimientos, como el futbol). El futbol se inventa en la edad media y 20 generaciones mas tarde ha evolucionado.

**Ejemplos de subida de dopamina**

Homosapiens hace muchos años (homo sapiens). La dopamina la podemos sentir (es un chute de autoestima). Ducha fría (esta comprobado que puede dar x3). El ostia he aguantado es el chute de dopamina. Los hombres prehistóricos solo tenían agua fría.

Footing de progresión, en un margen de 200m y vamos subiendo poco a poco. Es el El runner’s high.

Si nos vamos a etipia hace muchos años. Ella coge una piedra y la tira contra un árbol y hace POOOM, y lo vuelve a hacer y experimenta lo mismo. Si picas con piedra a algo hueco hace un ruido. Y eso a partir de ahí genera un tambor, y luego mas tarde la batería. Es **cultura**. Y luego la batería la puedo vender por ejemplo. Ha generado un valor y al cabo del tiempo es un producto.

Hasta hace mucho tiempo los juegos eran así, espontáneos. Bailes, peleas, todo eso eran juegos. Y llega un momento que llegan las ciudades (roma y atenas). Y entonces hacen un teatrillo. Y acaban con coliseo de roma con batallas con mucha mas gente.

## Juego INDUSTRIAL

Hemos pasado al **juego industrial** (juego como un producto). Alguien gana dinero por un producto, Y pagan por un chute de dopamina.

Cuando pagamos por ello y al final no obtenemos eso se produce el síndrome de abstinencia. Puede ser el gimnasio. Si voy siempre y no voy me siento mal. Porq ese día había chute a esa hora pero ese chute no llega.

Otro juego industrial: ajedrez (desde hace 3000 años). Y los estudios de la dopamina de 50 años. La generábamos pero no teníamos ni idea de ello, no estaba estudiado.

En un juego industrial hay un objeto que es el mediador (para el poker son las cartas, todos los juegos de cartas).

Otro ejemplo: los juegos de pelota. El futbol (hay 3 modalidades (Italia, Inglaterra y mayas)). La turba había que cruzar con un objeto el pueblo. Luchaban entre los dos. Había que cruzar alomejor un pollo del pueblo y se daban

En Italia: calcio no se que. Rugby con ostias

Mayas: messoamerican volgame. Con caderas, rodilleras y tal tenían que meter una bola en un anillo.

El futbol surge para evitar los suicidios en las colonias textiles (pueblo fabrica, con una iglesia, un cole). Había que inventar ocio porq era semiesclavitud. Algo q requiera poco dinero, que entretenga y canse al pueblo (1850 y 18.. no se que, cuando las colonias textiles).

Para el basket: No se podía jugar los días de lluvia y se necesitaba con todas las partes del cuerpo. Y se diseño el basket.

Awalé: es un tronco abierto por la mitad, con agujeritos.

## DE DONDE VIENEN

Hay una actividad biológicamente necesaria, el ser humano nos damos cuenta de ello y nos lo explicanmos , y podemos generar un producto con ellos y generar dinero.

Nintendo: era una empresa de cartas. Cartas con flores. Era el juego del memory. Nintendo hacia gadget (juguetes baratos).

 con la pinza esta para coger objetos lo hizo Nintendo.

SEGA viene de la 2ª guerra mundial. EEUU invade Japón y lo convirtió en un protector americano. EEUU se da cuenta que tiene que mantener entretenidos a sus soldados. Y EEUU compra una empresa de pinballs. y ven que juegan al pachinko. Juegos para el servicio: sega (service games).

Sony: empresa de radio (antes era tokyo). Envia empresarios americanos para que hagan cosas guays. La mitsuvisi hacia armas de combate.

Licencia de los transistores de sony. Eso se forro en los años 60.

Nintendo le dice a sony ¿me ayudas? Y diseñan la nueva Nintendo, pero tardan tanto que a Nintendo no la hace (y pasa de 16 bits a 64 (sin pasar de 32)). Y sony la saca y es la playstation.

**Juego biologico🡪 juego cultural 🡪 juego industrial 🡪 Videojuego 🡪 estudio del juego**

Investigamos el juego, el juego es cualquier cosa. Y así llegamos a este master. Hacemos ludologia (estudio del juego).

Entonces queremos ver todo el universo de los juegos. ¿a que jugamos? ¿Por qué? ¿y cuales son las megafamilias?

CONCLUSION: Hay 7 juegos

* **Atunement play** (juegos de sintonización): es el primer juego que aprende el ser humano (y además como ). Hay una persona provocando una emoción y la otra persona responde provocando la misma emoción. Primero el bebe aprende a sonreír. La madre enseña la sonrisa diciendo HOLAAA y sonriendo.

Es una forma de detectar a psicópatas. Todo esto nace de la empatía. Si ven que no reaccionas pues cuidao.

Soy Gris Martin cantante sobrevalorado de Coldplay. Esta muy cansado, se forra pero esta en helsinky y no sabe donde esta. Le dice a su manager que como se dice hola en finalndes y lo hace y el publico le responde muy emocionado.

Messi igual al celebrar un gol. La misa igual.

No es del todo pero podría ser. The Last of Us: hay una cinemática (es un porro pero dame la heroina).

Guitar Hero (el tio de la pantalla te dice que eres la hostia), el nintendogs (este juego se hizo así. Poca gente japonesa tenia un perro. Te acuerdas porq abrias el juego y venia un perro a la cámara y genera una emoción muy grande. Dices es q está vivo. Y eso fue con una encuesta preguntando que cual era un sueño incumplido en la vida y salió tener un perro), iko, journey

**ATUNEMENT PLAY ES CUALQUIER JUEGO DE TRANSIMISION DE EMOCIONES**

* BODY PLAY: cualquier juego que usemos el cuerpo con fuerza, habilidad, etc.

Aquí entra el Fake agresión (juegos de combate) tamb los deportes (futbol, tenis) o tamb el baile, aquí entra el sexo.

Ejemplo: la wii. La consola mas vendida porq levanto del sofa a todos el mundo.

Wii, El aitoy, el Kinect (sony se cansó y no siguio), la VR (no tiene todavía sufiente facilidad de uso).

No se porq pero esto:

* + Nintendo sabe cuidar las ips
  + Sony sabe lanzarlas pero no cuidarlas
  + Microsoft no sabe ni lanzarlas

Da igual que no tengas el juego, las niñas de 6 año jugaban al just dance sin juego. Viendo videos en youtube

**Object play:** es la mas grande. Futbol (tengo la pelota, tengo diversion), cartas, cubo Rubik, juego de mesa. El objeto es la promesa del entretenimiento. No tienes el objeto? Pues te jodes.

¿Videojuegos asi? Se usa un objeto real. La diversión emana de aprender a usar el objeto, Si es virtual NO es object play.

Todos los juegos que van con gamepad hay una parte de aprendizaje. Juegas mucho y lo dejas luego vuelves, El primer día no te acuerdas de usar el gamepad, se ha perdido el object play y hay que recuperarlo

Ejemplos: El guitar hero o Rockness (se usa una guitarra), el pokemon go (se vendia una memoria o mochila para almacenar a los pokemon), Steel batallion (simulador de mecas, venia con un mando gigante)

Una pelota de basket en el nba BASKET NO ES object play!! NO PUEDE SER VIRTUAL.

(el tetris lo podríamos meter aquí aunque es un poco abstracto, por meterlo en algún lao)

**Social play:** cactividades sociales que son juegos. Fiestas populares. Nacen para aparearse. Es una evolución de los bailes de los pájaros para aparearse. Pertenencia al colectivo, juegos sociales. El sexo en pareja. PVP, PVE (juntos contra enemigo común), MMO (juego del mundo persistencia, el WOW, New World el ultimo que ha salido. Hay relaciones de dependencia, que paro mi vida normal porq he quedado con el clan), HUB (no hay juego, quedas para hacer el chorra/gilipollas). Hoy en día casi todos tienen algo de esto.

Un sistema de logros de Steam metido en el singleplayer es otro buen ejemplo. “me falta un logro de los 710” entra aquí.

El peligro es la sustitución . Gikikomori. Se encierra en casa porq no son capaces de competir en la vida real y su vida es eso.

**Pretend play**: es el juego de ¿q pasaría si? Me imagino que yo no soy yo. Nos llevan a los **juegos de rol**. (adopto un rol,) por ejemplo un baile de disfraces.

Nos lleva al Rol en vivo. Gente que queda en vivo fingiendo que son otros. Un pibe que se disfraza de dark Vader.

Esto funciona porq nos cansamos de nuestra vida.

En videojuegos: la familia obvia son los **RPGs** y las **AVENTURAS.** Uncharter, assassin creed tu eres joel y tienes que salvar a ella.

VR es MOSS, eres un ratón que tiene que cruzar el bosque.

RPG: tienen 2 sentidos (marketing y jugabilidad son distintos). Ficción de libertad: me meto en el cuerpo de dark Vader y hago lo que me da la gana (valdus game, folaut, skyring). Que de marketing queda muy bien decirlo pero no.

Juegos laborales, The Sims (me meto en una familia), goat simulator (eres una cabra), juegos de celebridades

**Story Play**: juego en el que nos cuentan una historia. Se pone en separado con el anterior pq esta clasificación no es para videokuegos, es para juegos. El comic es storyplay (no pretend play).

Ejemplos: pinturas rupestres, teatro, libros

En videojuegos: cualquier juego con **MODO HISTORIA**.

The Last of us (la historia es el nucleo) pero hay otros aunque no sea el núcleo (tiene modo historia aunque no sea lo principal). Nos gustan las historias porq nos dejan vivir historias de otra gente.

Tenemos dos parámetros:

* Calidad de la historia: hasta que punto es buena o mala
* Presentacion de la historia: la producción de aquello esta bien hecha o no

Ejemplo: una peli estaba bien hecha en Netflix, pero la historia era una mierda. En videojuegos nos pasa, tenemos gráficos pero luego el juego de mierda. O al revés.

CALIDAD vs PRODUCCION

Gone home (en steam) de hace 5 años, dice que lo juguemos, es muy simple pero la historia esta que te cagas. Que podría ser una peli.

Pelicula de DOOM, es una mierda, el juego es bien pero la historia es un desastre. Las pelis de angelina joly F.

Serie de The Witches TODO BIEN, claro la historia la escribe un escritor y luego se lleva a la serie.

Entonces cuidado con la historia.

Ademas de modo historia ¿que hay? Novelas interactivas, o cualquier juego en el que yo construyo la historia.

Es parecido al anterior pero 🡪 Evasion pretend play, narrative story

**Transformative/integrative play:** al jugador le das herramientas, que el jugador las transforma y ahora son otras cosa, y las integra en algún otro objeto o producto.

Ejemplo: van Gogh y dani, y le das a los dos unas caja de pinturas. Al Gogh te hace una noche estrellada. ¿Qué es? 2 kilos de pintura, lo mismo que tiene dani peeero uno tiene mucho mas valor (no tiene por q ser economico).

Tiene otro nombre mejor: **CREATIVE PLAY**

Las artes, dibujar, cantar, comics, cualquier cosa. Algo barato lo transformo en algo guay

Minecraft, o cualquier juego con editor de niveles, (UGC, USER generated content, permites que la comunidad genere un contenido), Roblox,

PROBLEMA: Hay que llevar cuidao porq lo primero que haces es un pene o una esvástica q puede ofender. Si le das herramientas tienes que llevar cuidado.

¿salsa mas vendida del mundo? Ketchup, pq estimula los 5 sabores, dulce, salado, agrio (vinagrio), lleva de todo por eso nos encanta. Y las palomitas también.

Entonces cuidao porq cuando pensamos en juegos hay que abrir la mente. Un juego es todo esto. Cuando tenemos todo esto sale un videojuego

GTA tiene historia, body(te mueves), social.

HAY QUE EMPEZAR EL VIAJE DE DISEÑO CON LA MENTE ABIERTA.