Hay que descargar el Unreal Engine 5: descargamos el Epics Game Launcher y luego el Unreal, la última versión. Si podemos descargarlo en el SSD, para que vaya mucho más rápido.

Vamos a ver qué hace un diseñador desde el inicio al final del proyecto y luego veremos los distintos tipos de diseñadores que hay (de armas, de misiones, de balanceos…)

**(PREPRODUCCIÓN)**

# Concepción / Ideación: ¿de dónde salen los juegos?

Pueden ser de dos tipos:

## Internos

Nos aburrimos, vamos a pensar qué hacer.

Un diseñador no se le ocurre una idea aquí de un día para otro, sino que normalmente ya tenías ideas de hace tiempo. No es tan fácil tener una idea .

## Externos

Alguien nos pide el juego.

* **WFH: work for hire (trabajo por alquiler):** una empresa busca desarrolladores fiables. Le pueden contactar para publishers.
  + Tienen poco merito creativo/diseñador, mucho mérito **ejecutivo**.
  + Bien pagados, pero no tienen royalties (es un porcentaje sobre las ventas).
  + Normalmente viene con un presupuesto cerrado (1 millón de euros)
* **RFP: request for proposals (petición de propuestas):** es casi lo mismo pero un poco más libre. Aquí te dan la marca (tortugas ninja y te dicen invéntate un juego, o te dicen quiero un juego de terror).
  + Te dicen plataforma o género del juego
  + Un grado más de libertad
  + La propuesta puede ocupar 3 líneas de un documento. Ej: estar en mitad de la batalla de no se que, y que se pueda mover a las tropar.

Me lo puedo pasar igual de bien haciendo uno u otro.

# Inmersión

Asumimos que no tenemos ni idea de lo que me han pedido. Hay que buscar media

* Media:
  + **Películas**
  + **Comics**
  + Otros **juegos**: si tengo que hacer algo de lucha, me voy al Game y me compro todos los juegos de lucha que haya, hasta que sepa por qué funcionan esos juegos.
  + Wikipedia

## Competitive Landscript

Con esta fase de inmersión sacamos el documento “Competitive Landscript” (panorama de la competición). Aquí queremos poner varias cosas:

* Referentes
* ¿Por qué lo juegan?
* 3C, de los productos existentes.
* Pitch

## HLDD High Level Design Document:

documento de unas 15 páginas, entramos un poco más en detalle:

* 3C
* 3s’ Corto Medio Largo plazo
* Mockup

Nos lo imaginamos como un embudo.

Un hombre con los brazos abiertos

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Al principio nuestro juego puede ser cualquiera, el riesgo es grandísimo y a medida que avanzamos en el tiempo tomamos **decisiones** como diseñador que **limitan** **el** **juego** y **reducen** el **riesgo**. Ej: tomamos la decisión de que no hay vehículos, estamos limitando el juego.

Aquí se hace una pequeña CRIBA (quitamos algunos juegos). Pero no lo hace el diseñador, la hacen desde arriba, dependiendo de:

* Calidad de la idea
* Riesgo financiero (por eso no tomamos nosotros la decisión): ¿cuánto cuesta? ¿lo tenemos?
* Potencial de ventas: vemos audiencia. (Si hay mucho miedo en un juego de terror, se reduce la audiencia).

## Prove of concept (prueba de concepto)

* Aquí es donde más trabaja el diseñador.
* Es el primer prototipo del juego (puede durar 30s o 5minutos por ejemplo)
* Siendo lo más **barato** **posible**
* Debe ser **útil**.
* Tiene que mostrar que:
  + El juego es **divertido**
  + Se puede hacer (es **viable**)
* **Definimos la x de nuestro proyecto**. Decimos que es lo único, que es lo especial de nuestro proyecto. Todo el arte se coge de proyectos anteriores, de la asset store gratis, etc. Ej: invizimals: te meto un bicho 3D con realidad aumentada y puedes interactuar con el.
* **MUCHOS PROYECTOS MUEREN AQUÍ.** Si lo vas a matar, mátalo rápido.
* Aquí ya hay **programadores**
* CRIBA 2 (más grande)
* Unos 2/3 meses y unas 3 personas (un programador / diseñador y artista)

Normalmente, esto no se enseña a nadie (solo hay una oportunidad para causar una buena impresión), no vamos a malgastar esa oportunidad

## First playable

Es lo de antes en bonito, esto ya se puede enseñar sin problema.

* Enseñable
* Gameplay pulida
* El disañador aquí confirma (antes testeada).
* La idea es que sea **representativa de la calidad final**.

Hasta aquí debemos enseñar un juego que sea divertido y que tenga la calidad que tenga que tener. A partir de este momento se decide si se autoriza o no la producción (hay GL(Green Light) o no), y empezamos a gastar dinero de verdad. Hasta aquí hay poquita gente. A partir de ahora vienen muchos a trabajar. Y a partir de aquí viene, por tanto la **PRODUCCIÓN (modo fabrica)**.Hay 4 fases:

## Vertical Slice

Nos imaginamos que el juego es un pastel, que viene por capas. Si cojo un trozo vertical, lo pruebo todo (todos los sabores). Pues aquí igual, todos los sistemas del juego funcionando pero muy pequeña, para no gastar TANTO dinero.

4 enemigos para luchar, 2 objetos coleccionables, y al final una cinemática. Y eso dura solo 10 minutos.

* **Mínimo tamaño, máximo alcance**.
* Primer prototipo de la producción
* Reducimos riesgo
* Si algo no funciona bien, pues me lo puedo cargar

Esto es para reducir el riesgo, si hemos de cancelarlo, cuanto antes mejor

## Alpha

Juego cruzable, aunque sea con contenido provisional (contenido placeholder). Por ejemplo: el uncharter, todo el sistema bien pero el mapa serían cajas.

¿Por qué? Porq si meto arte y un tronco media 2m de diámetro y vemos que no, que el juego se ha quedado corto, o que me he equivocado con el diámetro ¿qué? Pues no, lo hago todo con cajas

## Beta

* Final arts
* Bugs remains (todavía hay fallos).
  + Frame rate suba
  + Fallos de colisiones

## RC (Release Candidate)

GM: Group Master

Se usa terminología de RC1, RC2, RC3, hasta que lo damos por buenos.

¿Cuándo sale un juego? No cuando hay 0 bugs, sino que va por puntuaciones.

En Sony :

* Bugs clase A : crash (6 puntos)
* Bugs clase B: puedo seguir jugando pero afecta a la gameplay (3 puntos)
* Bugs clase C: algo de estilo, sonido que no suena, o algo así (1 punto)

Si el juego está por debajo de 20, el juego sale.

Esto es teórico. Si tengo 1 millon de preorder (cuando lo saque, me pagan), pues al final prefiero que salga el juego aunque haya muchos fallos.

* En la primera fase PreProduccion el diseñador es **expansivo**. Nos inventamos cosas,   
  “el diseñador está contento”.
* En Producción es **contractivo**. Aquí es modo “NO”.

# Tareas del diseñador

## En preproducción

* **HLDD** (entre todos)
* A partir de los HLDD, se crean **documentos** **de diseño de features**. (Sumando esto se vuelve un GDD). No necesariamente debe haber un GDD (nadie se lee eso. A cada uno de los diseñadores le toca una cosa (por feature, cada uno max 6 paginas mas o menos). Son los **protoBrief**, que llevan mockups y diseño de las mecánicas (como el de la peluquería).

A la vez, los de producción están realizando el Plan de Producción (y tienen que ir mirando un poco como va esto).

## En producción

**Vertical Slice**

Seguimos haciendo los documentos de diseño

* Mapa del juego
* UI
* Docs de detalle de las mecánicas
* … etc …

**Alpha**

* Level design: diseñar personajes, misiones, escudos, ametralladoras y todo (todas las entidades del juego). Aquí es cuando el juego empieza a ser gigante. Diseñamos el scope.
* Aquí se diseña la economía del videojuego. Son todas las ecuaciones que gobiernan el juego. Ej: vida, ataque, … (tengo x vida, x ataque el arma, x de oro cuesta la manzana…). Cuantas bolas requiere capturar a un pokemon?

**Beta**

* Testeo
* Balanceo
* Aquí se pueden cambiar algunas cosas pero que no se rompan (textos, UI, …)

Síndrome del impostor: tienes un pensamiento de que no está bien lo que has hecho, de querer seguir haciendo cambios.

**RC**

El equipo no hace nada, a lo mejor PROMO

**User testing** (entre vertical slice hasta la beta)

## Tipos de Game Designer:

* **Lead**: visión global del juego (al detalle no lo sabe)
* **Systems designer**: hacen el diseño de features. Tienen un nombre concreto hay especialistas en diseño de shooters o de coches.
  + La tienda
  + La mecánica de salto
* **UI designer**: sabe de usabilidad
  + El flujo de las pantallas, los marcadores
  + UI: user interface.
  + UX: user experience.
* **Economy designer**: son matemáticos buenos para que la gente se quede, gaste, etc. Es muy divertido pero muy lento
* **Level Designer**: acaba en el wildbox (mapa con cajas)
  + Ojo no confundir con Level artist: lo pone bonito (empieza cuando acaba el level designer)
* **QA**: quality assurance: es el que testea. Buscan Bugs todo el día. Pensadas para estudiantes y jornadas intensivas (4 o 5h).
* **World Desginer / Narrative Designer**: crean el Lore.
* **Scripter**: diseñador de niveles. Es muy normal empezar como QA y pasar a Scripter

Created Director o algo así, es como el Lead pero con un poquito más de ego (hace más).