

«Talento Tech»

Desarrollo de Videojuegos

# Unity 3D

Clase 11



# Clase N° 11 | Game Design II

## Temario:

- Narrativa en videojuegos 3D: integrando historia en mecánicas.
  - Diseño de niveles: exploración, objetivos y pacing.
- 

## Objetivos de la clase

Esta clase tiene como objetivo principal explorar la integración de la narrativa en videojuegos 3D y su impacto en la experiencia del jugador. Se analizará cómo la historia puede influir en la jugabilidad y la inmersión, estudiando técnicas para incorporar elementos narrativos en las mecánicas del juego sin interrumpir la acción. Además, se abordará el diseño de niveles, profundizando en conceptos clave como exploración, objetivos y pacing, con el fin de crear experiencias equilibradas y envolventes. A través de la aplicación conjunta de narrativa y diseño de niveles, los estudiantes aprenderán a desarrollar escenarios que refuercen la historia del juego y a implementar mecánicas que transmitan narrativas de manera interactiva, mejorando la conexión del jugador con el mundo virtual.

## Narrativa en Videojuegos 3D: Integrando Historia en Mecánicas.

### Importancia de la Narrativa en Videojuegos.

La narrativa en videojuegos no solo se limita a contar una historia, sino que también influye en las mecánicas y la experiencia del jugador. En juegos en 3D, el mundo es un elemento clave para contar historias de manera ambiental y emergente. La combinación de una historia interesante con mecánicas que refuercen la narrativa puede generar una inmersión mucho más efectiva en el jugador.



### Tipos de Narrativa en Videojuegos:

- **Narrativa Lineal:**

La historia sigue un camino fijo con eventos predefinidos, como en "The Last of Us", donde los eventos están diseñados para seguir un orden específico y guiar al jugador a través de una experiencia emocionalmente intensa.

- **Narrativa No Lineal:**

Permite elecciones que afectan la historia, por ejemplo: "The Witcher 3", donde las decisiones del jugador cambian la manera en que la historia se desarrolla, lo que otorga una sensación de agencia y profundidad en la narrativa.

- **Narrativa Ambiental:**

La historia se cuenta a través del entorno y objetos en el mundo como por ejemplo "Dark Souls", que utiliza elementos visuales y pequeños fragmentos de diálogo o descripciones de objetos para construir un mundo ricamente detallado sin necesidad de una narrativa tradicional.

- **Narrativa Emergente:**

Surge a partir de la interacción del jugador con las mecánicas del juego como en



"Minecraft", donde las historias son generadas por las experiencias y decisiones del jugador, en lugar de estar predefinidas por los desarrolladores.

### **Integrando Narrativa en Mecánicas.**

Para hacer que la narrativa se integre en la jugabilidad, es fundamental que los elementos del juego refuercen la historia. Esto se puede lograr mediante:

- **Diseño de mecánicas alineadas con la historia:** Las mecánicas deben reflejar el tono y la temática del juego. Un personaje débil podría moverse más lento o tener menor resistencia, lo que refuerza su vulnerabilidad.
- **Uso de feedback visual y sonoro:** Pequeños detalles como cambios en la iluminación o efectos de sonido pueden comunicar emociones sin necesidad de texto.
- **Restricciones narrativas en la jugabilidad:** Limitar ciertas acciones del jugador según el desarrollo de la historia puede aumentar la inmersión.

Integrar la narrativa en las mecánicas mejora la conexión emocional del jugador con la historia. Algunas teorías sugieren que las experiencias interactivas generan un procesamiento más profundo de la información, lo que permite que los jugadores internalicen mejor la trama. Además, la [teoría del flujo de Csikszentmihalyi](#) indica que la inmersión total ocurre cuando las mecánicas y la narrativa trabajan juntas para mantener al jugador involucrado sin interrupciones.

### **Ejemplos adicionales:**

- **Hollow Knight:** Usa mecánicas de combate difíciles y exploración para reflejar el viaje solitario y desafiante del protagonista en un mundo en decadencia.
- **Papers, Please:** La mecánica de revisión de documentos refuerza la historia de un inspector de inmigración en un régimen opresivo, generando dilemas morales reales.
- **Celeste:** La dificultad del juego representa el viaje emocional de la protagonista superando su ansiedad, integrando la narrativa en cada intento de superar los niveles.



## Diseño de Niveles: Exploración, Objetivos y Pacing.

### Exploración en Juegos 3D.

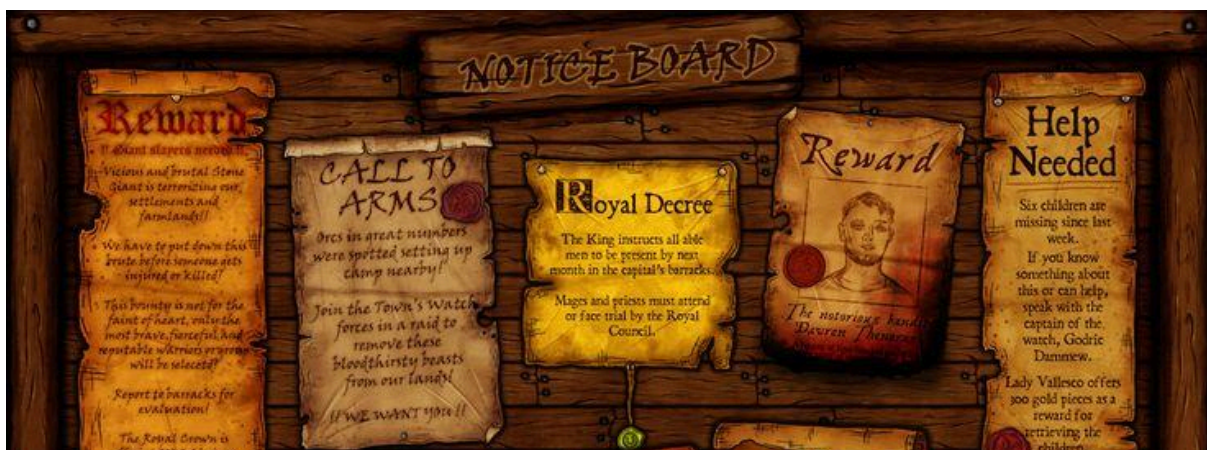
La exploración es un elemento fundamental en el diseño de niveles, ya que permite a los jugadores sumergirse en el mundo del juego de manera orgánica. A través de la exploración, podemos comunicar la historia, el trasfondo y la temática sin depender exclusivamente de diálogos o cinemáticas.

#### Para qué se usa la exploración en los juegos:

- **Construcción del Mundo:** Un entorno bien diseñado contribuye a la inmersión y permite a los jugadores descubrir detalles del universo del juego sin necesidad de explicaciones directas.
- **Motivación para la Inmersión:** La curiosidad impulsa al jugador a investigar y aprender más sobre el mundo que lo rodea.
- **Desafíos y Secretos:** Recompensar la exploración con secretos o mejoras mantiene al jugador comprometido y fomenta la rejugabilidad.
- **Representación del Diseño y Temática:** La exploración puede transmitir emociones y conceptos claves. Por ejemplo, en un juego de terror, un entorno oscuro con sonidos ambientales puede generar tensión y misterio.

#### Ejemplo de exploración bien utilizada:

En un juego de terror, el jugador encuentra notas y grabaciones ocultas que explican el pasado de una mansión abandonada, revelando paulatinamente los eventos que ocurrieron allí. Esto incentiva la exploración sin interrumpir la jugabilidad con largas escenas explicativas.



## Objetivos en el Diseño de Niveles.

Los objetivos dentro de un nivel no sólo guían al jugador, sino que también influyen en su percepción de progreso y satisfacción. Un buen uso de los objetivos puede generar una sensación de logro y motivación, mientras que su mal uso puede derivar en monotonía y frustración.

### Importancia de un buen uso de los objetivos:

- **Sensación de Progreso:** Permiten que el jugador sienta que avanza en la historia o mejora sus habilidades.
- **Variedad y Relevancia:** Los objetivos deben estar conectados con la narrativa o la jugabilidad para evitar que se sientan como tareas arbitrarias.
- **Impacto en la Experiencia del Jugador:** Objetivos bien diseñados mantienen la emoción y la inmersión en el juego.

### Ejemplo de buen uso:

Un RPG donde cada misión secundaria expande el trasfondo del mundo. Por ejemplo, una misión puede llevar al jugador a investigar una aldea perdida, revelando información sobre una antigua civilización mientras obtiene una recompensa significativa.

### Ejemplo de mal uso:

Un juego de mundo abierto con misiones repetitivas sin impacto narrativo. Por ejemplo, recolectar 10 objetos en diferentes zonas sin ninguna explicación dentro del juego, lo que puede hacer que el jugador pierda interés debido a la falta de significado y variedad.

## Pacing en el Diseño de Niveles

### ¿Qué es el Pacing y por qué es importante?

El "Pacing" en el diseño de niveles se refiere a la distribución del ritmo y la intensidad de la experiencia del jugador a lo largo del juego. Se comenzó a usar en el Game Design para evitar que los jugadores se sientan abrumados o aburridos por secuencias demasiado intensas o repetitivas.

Un buen pacing equilibra momentos de acción, exploración y narrativa para mantener la experiencia variada y emocionante. Si el pacing no está bien diseñado, el jugador puede sentirse agotado o desinteresado.

## Cómo lograr un buen pacing

- **Alternancia de Intensidad:** Combinar momentos de alta acción con pausas para exploración o narrativa permite mantener la experiencia fresca y envolvente.
- **Uso Estratégico de la Exploración:** Permitir al jugador relajarse y descubrir detalles del mundo después de secuencias de acción intensa.
- **Momentos Clave y Anticipación:** Construir tensión antes de eventos importantes ayuda a generar impacto y mantener el interés.

### Ejemplo de buen pacing:

Un juego de acción que combina combate con exploración y diálogos. Por ejemplo, tras una intensa batalla, el jugador tiene un período de exploración donde puede encontrar pistas sobre la historia y prepararse para el próximo enfrentamiento.

### Ejemplo de mal pacing:

Un juego con demasiados enfrentamientos seguidos sin tiempo para recuperarse. Por ejemplo, un shooter donde el jugador enfrenta oleada tras oleada sin pausas, lo que puede generar fatiga y reducir el impacto de cada combate.

## Ejercicios para hacer en clase

Para poner en práctica lo visto, tendrán de 20 minutos para pensar las siguientes consignas:

- En base a la historia o temática pensada de su juego, pensar qué tipos de narrativa usarán y cómo se verá reflejada en las mecánicas.
- ¿Cuáles serán los primeros objetivos de su juego?
- Con lo aprendido en clase maquetar (usando algún programa o dibujando) un nivel muy sencillo teniendo en cuenta si habrá exploración y el Pacing del juego. Pueden usar como herramienta la curva de dificultad, para ayudarse con el progreso y los tiempos.

## Tejiendo la Historia en el Mundo:



Con los sistemas base del juego tomando forma, el equipo de **TalentoLab** recibe un nuevo comunicado de los clientes. Esta vez, la atención se centra en **darle vida al mundo del juego a través de su narrativa y el diseño de niveles**.

*"Hasta ahora hemos construido las mecánicas principales, pero falta lo más importante: darle alma al juego. Un buen videojuego no es solo un conjunto de reglas y sistemas; es una experiencia. Queremos que los jugadores sientan que están explorando un mundo con propósito, con historias ocultas y desafíos que los mantengan inmersos."*

El desafío es claro: integrar la **narrativa en la jugabilidad**, asegurándose de que la historia fluya de forma natural a través de la exploración, los objetivos y el ritmo del nivel (**pacing**).

## Ejercicios prácticos:



Elizabeth se comunicó con vos para intentar lograr un avance en el diseño del juego. Decidió pasarte una serie de instrucciones para lograrlo:

### **Pensar en la narrativa de su juego y su integración con las mecánicas:**

El equipo de **TalentoLab** ha comprendido que, para que el mundo de **Nexus** se sienta genuino, cada elemento del juego debe estar impregnado de historia. Ahora que la jugabilidad está tomando forma, es el momento de pensar en cómo la narrativa será parte fundamental de la experiencia del jugador.

La tarea asignada es la siguiente: pensar en cómo **la historia de su juego se reflejará en las mecánicas**. Para ello pueden considerar:

- **Narrativa ambiental:** ¿Cómo se va a contar la historia a través de los escenarios y los objetos del juego?
- **Eventos narrativos:** ¿Qué tipo de eventos interactivos pueden ofrecer más contexto al jugador sin interrumpir su experiencia?



- **Desarrollo de personajes:** ¿Cómo las habilidades o los comportamientos del personaje estarán alineados con la trama?

TalentoLab les recuerda: *"No se trata solo de contar una historia con texto, sino de que todo el mundo y sus mecánicas le cuenten una historia al jugador mientras juega."*

---

## 2. ¿Cuáles serán los primeros objetivos de su juego?

En esta etapa, la historia ya debe estar en marcha, pero el jugador necesita una razón para explorar. Los **primeros objetivos** que se den al jugador son cruciales para **impulsar la narrativa** y hacerla interactiva. Aquí es donde se debe responder a preguntas clave como:

- ¿Qué necesita lograr el jugador al comenzar el juego?
- ¿Cómo se va a guiar al jugador desde el inicio sin abrumarlo, pero motivándolo a seguir explorando?
- ¿Cuáles son las primeras **metas o desafíos** que se relacionan con el mundo que están creando?

La historia se debe integrar con los objetivos para que el jugador sienta que cada acción tiene un propósito y esté alineada con el progreso de la narrativa. TalentoLab les insta a definir objetivos que no solo sean funcionales, sino también coherentes con la historia del juego.

---

## 3. Maquetar un nivel sencillo, teniendo en cuenta exploración y pacing

Finalmente, con las bases narrativas y los objetivos establecidos, el equipo deberá dar un paso hacia la creación de los **primeros prototipos de nivel**. Para este ejercicio, tendrán que **diseñar un nivel simple** que considere los siguientes aspectos clave:

- **Exploración:** ¿Cómo el nivel invita al jugador a investigar y descubrir la historia que yace en el mundo? ¿Hay secretos ocultos o áreas de interés que fomenten la curiosidad?
- **Pacing:** Este concepto es esencial para mantener el interés. ¿Cómo alternan los momentos de calma con los desafíos, de modo que el jugador no se sienta sobrepasado o aburrido?
- **Curva de Dificultad:** Pueden usar como herramienta la curva de dificultad, para ayudarse con el progreso y los tiempos.

TalentoLab les recuerda que **el diseño de un nivel** debe sentirse como una **experiencia controlada**, en la que cada acción del jugador esté alineada con el flujo narrativo y la progresión natural del juego. *"No solo se trata de meter obstáculos, se trata de construir un viaje emocional para el jugador."*

---

## Materialles y recursos adicionales.

Game Design. Aspectos que consiguen que un juego sea divertido y motive a seguir jugando:

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/127026/1/Game\\_design\\_Aspectos\\_que\\_consigue\\_n\\_que\\_un\\_juego\\_sea\\_d\\_Martin\\_Rodriguez\\_Borja.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/127026/1/Game_design_Aspectos_que_consigue_n_que_un_juego_sea_d_Martin_Rodriguez_Borja.pdf)

The Art of Game Design: A Book of Lenses:

<https://www.inventoridigiocchi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>

Level Up! The Guide to Great Video Game Design

[https://github.com/media-lib/prog\\_lib/blob/master/general/Scott%20Rogers%20-%20Level%20Up!%20The%20Guide%20to%20Great%20Video%20Game%20Design.pdf](https://github.com/media-lib/prog_lib/blob/master/general/Scott%20Rogers%20-%20Level%20Up!%20The%20Guide%20to%20Great%20Video%20Game%20Design.pdf)

Flow, la psicología del juego y la creatividad

<https://es.linkedin.com/pulse/flow-la-psicolog%C3%ADa-del-juego-y-creatividad-guido-sirna>

## Preguntas para reflexionar.

1. ¿Qué importancia pueden tener los tiempos a la hora de jugar?
2. ¿El prototipado saca o añade tiempo? ¿Por qué?
3. ¿Qué pasaría si mis mecánicas no siguen el lineamiento del juego?

## Próximos pasos.

En la próxima clase avanzaremos con el GameDesign profundizando en algunos conceptos y descubriendo nuevos.



**Buenos Aires**  
*aprende*  
Agencia de Habilidades para el Futuro

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad