



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Diseño de videojuegos II

Unidad 1

CONTENIDOS

PLAN 1: Idea, historia y concepto. Sus relaciones	3
¿Por qué la Historia es importante desde el Inicio de la Idea?.....	3
1.1. Causa	4
1.2. Efecto	4
1.3. Causa y Efecto en Contexto.....	5
2.1. Historia.....	6
2.2. Concepto	6
2.3. Historia y Concepto en Contexto	7

PLAN 1: Idea, historia y concepto. Sus relaciones

¿Por qué la Historia es importante desde el Inicio de la Idea?



Cuando en materias anteriores se trabajó en la generación de Ideas y los Documentos con los que trabaja el Game Designer, la Historia se ha presentado como un elemento siempre presente y fundamental para presentar una Idea de Videojuego.

Esta relación entre la Idea y la Historia, puede comenzar a entenderse al incorporar y analizar la noción "**Causa y Efecto**".

Ejemplos:

Peter Parker es picado por una araña (Causa) y por ello obtiene cualidades físicas de los arácnidos (Efecto)

La novia de un Plomero es secuestrada (Causa), convirtiendo a éste simple Trabajador en un hábil guerrero (Efecto).

Pero definamos formalmente estos conceptos:

1.1. Causa

Causa significa **origen**, explicando el por qué de los fenómenos. Toda causa va unida a un efecto que es su consecuencia, a la que antecede.

Filosóficamente Platón y Aristóteles, seguidos por la escolástica, hacen aparecer al efecto como consecuencia necesaria de la causa, ligado racionalmente a ella. Para Aristóteles todo ente depende de una causa. Las causas intrínsecas son: la causa material, que es la materia que conforma la cosa, y la causa formal que es la que le otorga a la cosa una identidad, la hace ser lo que es. Las causas extrínsecas son: la causa eficiente que es la que produce otra cosa; y la causa final, es la finalidad que se persigue. En una escultura, es el bronce su causa material, la causa formal es a quien representa la escultura, por ejemplo una divinidad; y la causa final puede ser rendirle homenaje a ese Dios.

Luego del movimiento renacentista la causa aparece en un sentido mecanicista o en algunos casos empirista. El iluminista David Hume confiaba solo en el conocimiento empírico, o sea, basado en la experiencia, y por lo tanto es ella la que nos indica que ciertos acontecimientos son los que siempre preceden a otros, de los que no sabemos si son su causa necesaria, sino solo su conjunción constante, pero no tenemos certeza si esto se producirá siempre, a lo largo del tiempo.

Actualmente la noción de causa es sustituida por condicionamiento, como probabilidad de ocurrencia.¹

1.2. Efecto

Efecto deriva del vocablo latino “effectus”, y significa lo que resulta de otra cosa. Es lo que sucede como consecuencia de una **causa**. Sobre la necesidad inevitable de ocurrencia del efecto con respecto a la causa, difieren los antiguos griegos que los consideraban inexorablemente unidos a ellas, de las nuevas concepciones empiristas que sostienen que producida la causa es solo probable que acontezca el efecto, pues puede suceder que experiencias futuras demuestren otra cosa.²

¹ Fuente: De Conceptos – deconceptos.com

² Fuente: De Conceptos – deconceptos.com

1.3. Causa y Efecto en Contexto

Ahora veamos estos dos conceptos anteriores desde el punto de vista de un Jugador de Videojuegos y el Game Design:

Los Jugadores no pueden hacerse un modelo mental del mundo y la historia en la cual está inserto el Juego, cuando las cosas pasan sorpresivamente y sin una **Causa** aparente.

Nuevamente y desde el punto de vista de un Jugador de Videojuegos, esto tiene relación con lo que podríamos considerar como un “Contrato implícito” entre el Jugador y el Game Designer y que debería ser un principio básico en toda nuestra tarea como diseñadores:

Principio:

*Evitar que las respuestas a las acciones de un jugador (**Efectos**) durante un Videojuego, sean contrarias a las expectativas del mismo respecto a la Historia y Mecánica del Juego.*

Si lo que estamos buscando es, contrariamente, generar una serie de respuestas y comportamientos inesperados en el Videojuego, el Jugador (gracias al buen trabajo del Game Designer) debería ser capaz de construirse un modelo mental del juego, donde es razonable que la historia y las respuestas a sus acciones, cambien a medida que progresa en el mismo.

2.1. Historia

Teniendo en cuenta los conceptos anteriores, definimos **Historia** como una sucesión de acontecimientos (menores y/o mayores) que **atraen la atención del receptor**, permitiéndole identificarse con algún componente de la historia (generalmente personajes y lo que les pasa)

Es relevante plantear las historias de manera clara y concisa; respetando estos componentes:

Inicio.

Presentación de Personaje en un Mundo con reglas claras.

Planteo del conflicto (acción que desencadena un cambio de eje en la cotidianidad del personaje y su mundo.

Definición del poder antagonico (enemigo)

Confrontación (aventura. Lo que el personaje hace/atraviesa para resolver el conflicto)

Resolución del conflicto (en video juegos es abierto dependiendo del desempeño del jugador)

2.2. Concepto

Concepto es la fuente de la vida para la generación de contenido de cualquier industria. Sin concepto no hay éxito, no hay resultado positivo. El concepto es lo que permite mantener una línea coherente en el proceso de construcción de la historia y luego, del video juego. El concepto se traslada a todo el producto.

Ejemplo:

Mi concepto es "Transgredir" por lo tanto trasladamos ese concepto a todos los procesos de construcción y desarrollo. Los personajes son transgresores, la historia es transgresora, los escenarios se pueden transgredir, los vehiculos se pueden transgredir y sirven para transgredir.

Resultado: **Gran Thief Auto saga**



2.3. Historia y Concepto en Contexto

Cuando miramos el desarrollo histórico de los Videojuegos, rápidamente podemos llegar a la conclusión de que los primeros juegos fueron diseñados y desarrollados casi exclusivamente alrededor de un Concepto. Ejemplos de estos son: Space Invaders, Asteroids, Pong, etc. Esto tiene entre sus razones, que los primeros Videojuegos fueron descendientes directos de los Pinball, creados para generar diversión con una simple moneda insertada en una ranura.



Hoy en día, los Videojuegos han evolucionado a algo mucho más complejo que generar un simple entretenimiento de pocos minutos. Sin embargo, aún juegos que poseen narrativas o historias elaboradas como Heavy Rain o clásicos como Monkey Island han surgido a partir de un Concepto que continuó con la creación de una Historia. Pero no nos confundamos, no hay absolutamente nada equivocado en esto.



De todas maneras, hay un debate muy actual en la comunidad de Gamers y Desarrolladores, respecto a si el "Estado del Arte" actual de la Industria, permitiría que se comiencen a desarrollar Videojuegos exclusivamente a partir de la Historia. Tal vez el debate se debería centrar en si el resultado de estos desarrollos seguirán siendo Videojuegos, o estaremos en la entrada al mundo de las "Películas Interactivas".

Como diseñadores, nos deberíamos concentrar en tratar de alcanzar el Balance ideal entre Concepto e Historia.