



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL  
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño  
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Diseño de videojuegos I

Unidad 2  
Level 5, Parte I: Temática

Docente  
Francisco Cascallares

## CONTENIDOS

1. ¿Qué te gustaría ser? .....	2
Bien hecho.....	4
2. Aspiraciones y experiencias .....	4
3. La temática da forma a la mecánica .....	5

## 1. ¿Qué te gustaría ser?

Desde el level 1 que usamos esta materia como ejemplo de un juego hipotético. Es hora de hacerlo una vez más.

Decidiste estudiar esta carrera. ¿Qué factores te influenciaron a tomar esta decisión?

Si es posible, quisiera que –antes de seguir leyendo– dediquen 5 minutos a encontrar sus propias razones y anotarlas en una lista.

*¿Listo? ¿No hay alguna otra razón en la que no hayas pensado aún?*

## Bien hecho

La lista que cada uno terminó de elaborar contiene, presumiblemente, aquellas cosas que más les llamaron la atención a la hora de elegir este juego (la carrera de desarrollo de videojuegos) frente a otros juegos (es decir, otras carreras). Es muy posible que algunos de los elementos de las listas que hicieron incluso hayan sido *decisivos* a la hora de elegir esta carrera: ciertas características sin las cuales esta carrera no les habría interesado más que otras como agronomía o diseño de interiores. Ver algunos de estos elementos en detalle y analizar por qué están en nuestra lista (y por qué estarían en la lista de otras personas también) nos van a dar una pauta de por qué la gente elige como elige. Continuemos desarrollando nuestro ejemplo de materia-juego para analizar brevemente la lista que cada uno escribió.

Si nuestra materia es un juego, leer esta lista debería ser un poco como leer la contratapa de la caja de un juego, donde es frecuente encontrar descripciones de características que nos llevan a decidir comprar o no un título: tiene tal o cual funcionalidad, tantos niveles, genera tal nivel de adrenalina, ha ganado tantos premios importantes este año, etcétera. Pero hay *una* característica del juego que el 99% de las veces ya descubrimos desde la tapa. Me animo a decir que es muy posible que se encuentre en el 99% de sus listas. Y no se trata de la mecánica.

¿Alguno de ustedes estudia esta carrera de desarrollo y diseño de videojuegos porque *no* quiere ser un desarrollador o diseñador de videojuegos?

Sonará como una obviedad, pero elegir esta carrera por sobre otras carreras, tiene que ver en el 99% de los casos con lo que podríamos llamar *la temática* de esta carrera (el desarrollo de videojuegos) frente a *otras temáticas*. ¿No nos interesa por sobre muchos otros temas? ¿No esto es lo que queremos *hacer* –lo que queremos *ser*?

## 2. Aspiraciones y experiencias

La temática de un juego nos invita a ser algo más de lo que somos. Eso nos habilita a *hacer* más cosas de las que hacemos. Dicho de otra manera, un juego nos moviliza a través de nuestras aspiraciones personales (quiero llegar a ser algo *más* de lo que soy), esas mismas aspiraciones que, una vez alcanzadas, nos abrirán un tipo de experiencias que deseamos vivir (cuando sea aquello que deseo *ser*, podré *hacer* ciertas cosas).

Lo mismo sucede con muchos videojuegos –en especial los más inmersivos (el caso clásico: en el género RPG, en el que desarrollamos un personaje a fondo y conocemos un mundo en gran profundidad a lo largo del tiempo). Parte de la experiencia que nos puede proporcionar un juego es la experiencia de *ser* algo o alguien distinto: una hormiga, una deidad, un piloto de carreras, una mascota, un criminal de los años 30, un general, una estrella de rock o un ente abstracto que coordina el crecimiento de una ciudad. Podemos ser cualquier cosa que queramos. Preferimos ser aquello cuya temática más nos atrapa. Así, nos *encarnamos* en una temática, y así podemos *realizar* y *experimentar* cualquier acción imaginable en un mundo al que aspiramos y que justamente por eso nos atrapa –porque captura nuestra imaginación. Es una posibilidad verdaderamente increíble.

Entonces, el tema de un juego no es, al menos en una enorme cantidad de casos, un mero agregado estético a una mecánica. Tiene una importancia y una resonancia muy poderosa, muy puntual, en nuestras fibras interiores: una conexión emocional directa y muy especial con el jugador. A veces, es esto lo que determina que un juego sea único para nosotros. Y sin duda es uno de los factores que más tenemos en cuenta a la hora de elegir un juego por sobre otro. Jugamos a muchos juegos por su tema, incluso cuando en términos de mecánica el juego no sea muy original que digamos. Hasta compramos juegos por los temas que nos proponen, sin haberlos probado antes, en una suerte de “amor a primera vista”. Esto ocurre, una gran cantidad de veces, por una razón muy sencilla.

Si bien, a veces, un juego es *sobre* un tema, *muchas otras veces nosotros somos el tema del juego*. Nos proyectamos dentro del tema de nuestro interés, nos encarnamos en el tema del juego a través de su personaje o simplemente de la propuesta de

*gameplay* que nos ofrece como posibilidad a través de su temática –o de una combinación de estas.

Nos convertimos en guerreros (*World of Warcraft*), en policías depresivos con la habilidad de reaccionar más rápido que otros (*Max Payne*), o en personas que deben interactuar con sus vecinos como en una telenovela (*The Sims*), y experimentamos todo aquello en carne propia. Incluso (y tal vez *siempre*) nos convertimos en versiones de nosotros mismos (*Second Life*) y vivimos versiones distintas de nuestras vidas. Los juegos más abstractos (*Tetris*), o de puzzles (*Echochrome* o *Crayon Physics Deluxe*) y una variedad de juegos casuales que no hacen tanto foco en los personajes (el consabido *Bejeweled*), de todos modos nos permiten *hacer* cosas, experimentar, practicar habilidades reales o que sólo tienen cabida en el mundo de la imaginación: una relación directa con otras versiones de nuestras vidas en las que hacemos otra clase de cosas. Y si bien la mecánica es intrínseca a nuestra manera de disfrutar estas experiencias, en muchos casos la temática elegida es también clave para acercarnos a un juego. (¿Por qué, si no, hay tantos personajes y objetos tiernos, simpáticos y *añiñados* en los juegos casuales?). Para inventar un ejemplo grotesco: un *Tetris* con temática de tortura (piezas de cuerpos humanos que caen y deben combinarse a tiempo) no atraería a los mismos jugadores que un Tetris clásico, ¿no? Una experiencia fundamental de juego ha cambiado, por más que mantenga la misma mecánica.

La experiencia de juego es muy rica cuando *somos* algo y *hacemos* algo que es *más* de lo que somos y hacemos en nuestra vida de todos los días –es decir, es algo diferente: desde un señor semidesnudo que debe escapar de una nueva era glacial en bicicleta (*Icicle*) hasta un astronauta que debe conquistar un planeta tras otro (*Crazy Planets*). Porque cuando *somos* algo y *hacemos* algo, esa experiencia apunta hacia nuestro deseo de algo: nuestras *aspiraciones*. Y, como recordarán de la Unidad 1, y como desarrollaremos más adelante cuando conversemos sobre niveles, el *deseo algo* nos lleva a entrar en riesgos frente a los obstáculos que se nos interponen. Y, básicamente, se podría decir que estos se interponen a nuestra respuesta para la pregunta: *¿qué quiero ser?*

Durante un juego, queremos ser más de lo que somos.

### 3. La temática da forma a la mecánica

Hemos visto que las mecánicas son acciones abstractas, despojadas de todo arte, tecnología, narrativa y hasta progresión. Son, por así decirlo, el esqueleto que queda al descubierto cuando quitamos todo lo demás: acciones abstractas (lo más abstractas posible) que definen la acción principal que los jugadores realizarán en el juego.

Todo esto empieza a tomar formas más concretas y más reconocibles desde el momento en que “vestimos” este esqueleto con una temática. Veamos un ejemplo:

Una mecánica base puede ser “dibujo líneas sobre objetos al alcance de mi personaje para hacerlos desaparecer”. Imaginemos dos ejemplos (recién inventados) de juegos que utilizarían esta mecánica.

#### Temática 1

Soy un naufrago en un planeta desconocido que debe abrirse paso con su látigo de plasma a través de hordas y hordas de alienígenas hostiles para llegar hasta la nave que me conducirá de regreso a casa.

#### Temática 2

Soy un limpiador de vidrios, y debo alcanzar y borrar las manchas en los cristales de edificios de altura para limpiar la mayor cantidad de vidrios posibles en un tiempo dado



¿Lo notaron? Ambos juegos comparten la misma mecánica base: el jugador arrastra líneas sobre objetos en su pantalla para destruirlos o hacerlos desaparecer. El cambio que opera una temática sobre nuestra manera de percibir estos juegos es profundo, y es cuando un juego parecería cobrar vida. Es posible queelijamos jugar a uno de estos dos juegos pero no al otro, que es lo mismo que decir que a la hora de elegir, la temática del juego nos importa muchísimo y que refleja nuestras aspiraciones, nuestro estilo de vida, nuestras ideas sobre el mundo, y los espacios dentro de los cuales nos sentimos cómodos y a gusto. Es muy posible que, desde el momento en que se diferencian en la temática, terminemos percibiéndolos como juegos muy diferentes – incluso juegos sin relación entre sí.

Tal vez también hayan notado algo más: cuando acoplamos una temática a una mecánica, ya tenemos un concepto de juego y una posibilidad clara de *gameplay* –ya sabemos de qué se trata la propuesta de juego. Sabemos con mucha más precisión a qué vamos a jugar.

Podríamos seguir cambiando temáticas sobre la misma mecánica y obtener más juegos distintos. Probemos una vez más.

### Temática 3

Soy un mago que debe mantener a su audiencia asombrada permanentemente haciendo desaparecer objetos que magos rivales (ocultos entre el público) hacen aparecer continuamente en mi escenario, encerrando combos de objetos con la línea que dibujo con mi varita mágica.

Y así continuaríamos inventando a partir de una mecánica simplísima una variedad infinita (o casi) de juegos<sup>1</sup>. Podemos ver el caso de *Fruit Ninja*, por ejemplo, un interesante juego casual desarrollado por Halfbrick Studios para iOS y Android con una mecánica como la que hemos descrito, cuya temática se centra en reemplazar sangre por jugo de fruta.

(Video de gameplay: <http://www.youtube.com/watch?v=W058suk4epI>).



**Fruit Ninja**

Aquí es donde podemos ver cómo volvemos a tocar el tema del juego como el diseño de una *experiencia*. La temática *da forma* a la mecánica y apunta a lo que constituye la

<sup>1</sup> Noten que estamos continuamente aplicando la herramienta de *brainstorming* vista en el Level 4.

experiencia del juego. La experiencia de ser un astronauta náufrago perdido en el último rincón del Planeta Perdido, sólo con un látigo de plasma y sin siquiera un mapa a mano... ¿es la misma que la de ser un limpiavidrios de altura o la de un mago de escenario o?

Seguramente no. Seguramente nos encontraremos diseñando experiencias distintas que iremos incluyendo en el juego, dependiendo de cuál de estos tres caminos decidamos perseguir. Aprovecharemos al máximo de nuestra capacidad como diseñadores las posibilidades únicas que cada experiencia nos abre, para que el jugador sea y *haga* realidad sus aspiraciones.