

Taller de Diseño y Mecánicas de Juego

Festival de videojuegos #DonostiTRON, Noviembre 2016

Antonio Iglesias (cc-by) Kraken Empire 2016

Esta obra está bajo una licencia de [Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional](#)



KRAKEN EMPIRE



<http://www.KrakenEmpire.com>

AntonioIglesias@[KrakenEmpire](http://KrakenEmpire.com).com
DanielBlasco@[KrakenEmpire](http://KrakenEmpire.com).com

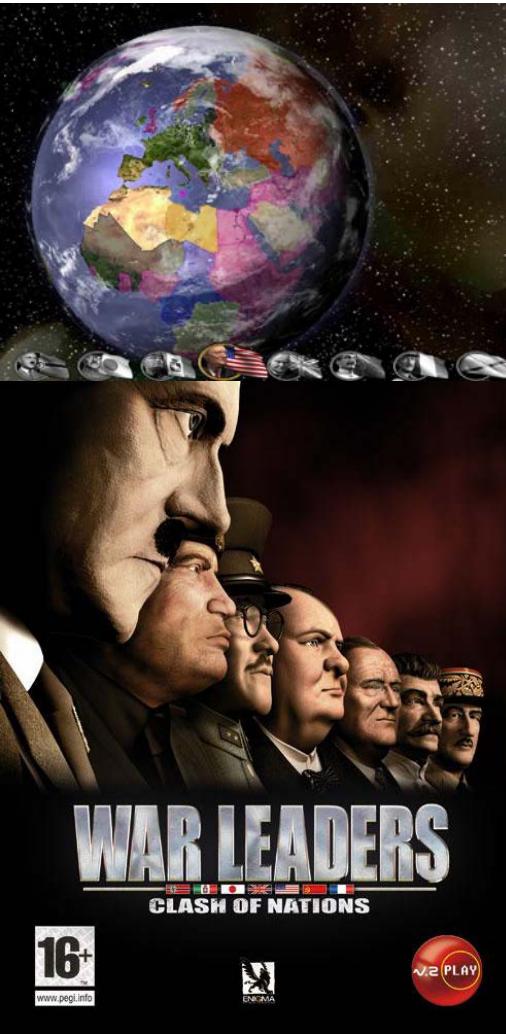
KRAKEN EMPIRE



<http://www.KrakenEmpire.com>

AntonioIglesias@**KrakenEmpire**.com
DanielBlasco@**KrakenEmpire**.com

PRESENTACIÓN



PRESENTACIÓN



NINTENDO DS

MUSIC SCHOOL

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG

usk

3+ www.pedai.info

Nintendo

980

Dictation Puzzle

Memory Trial

616

Music School

Practice

Survival Test

Freestyle

Challenge

PRESENTACIÓN



LEGENDS OF WAR
PATTON'S CAMPAIGN

CAMPAGN MAP

Operation 2: PARIS
Mission 8: Search and destroy
Objectives: Infiltration - Destroy the Artillery positions on the map.

GEORGE SMITH PATTON'S SKILLS

Prestige: 6000
Skill Points Remaining: 4
Offensive Capabilities: 0 / 10
Defensive Capabilities: 0 / 10
Tactical Capabilities: 0 / 10
Logistics: 0 / 10
Charisma: 0 / 10
Experience: 0 / 10

Description:
Increases the damage power and precision of your units. This will inflict more damage to your enemies.

UNITS STATS

Total Army Units:	5
Soldiers:	5
Armored Cars:	0
Minesweeper:	0
Other:	0
Army's Average Rank:	0

MISSION STATS

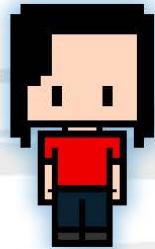
Minor Victories:	0
Regular Victories:	0
Major Victories:	0
Heroic Victories:	0

BRCK URGD L1 R1 APPLY POINTS

KRAKEN EMPIRE



+



=



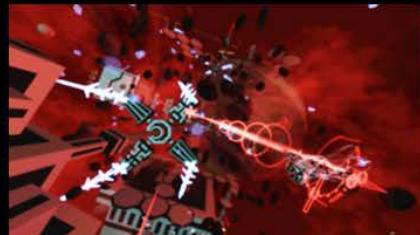
+



KROMAIA



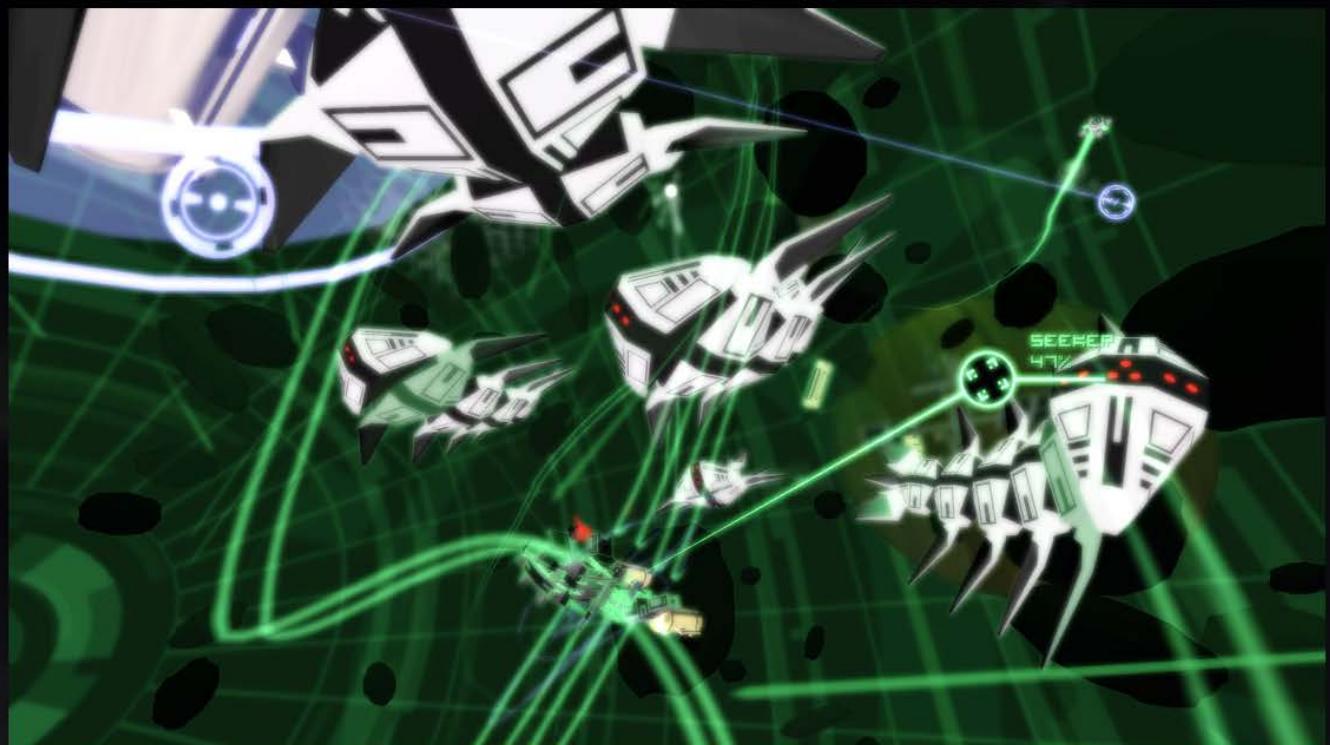
KROMAIA



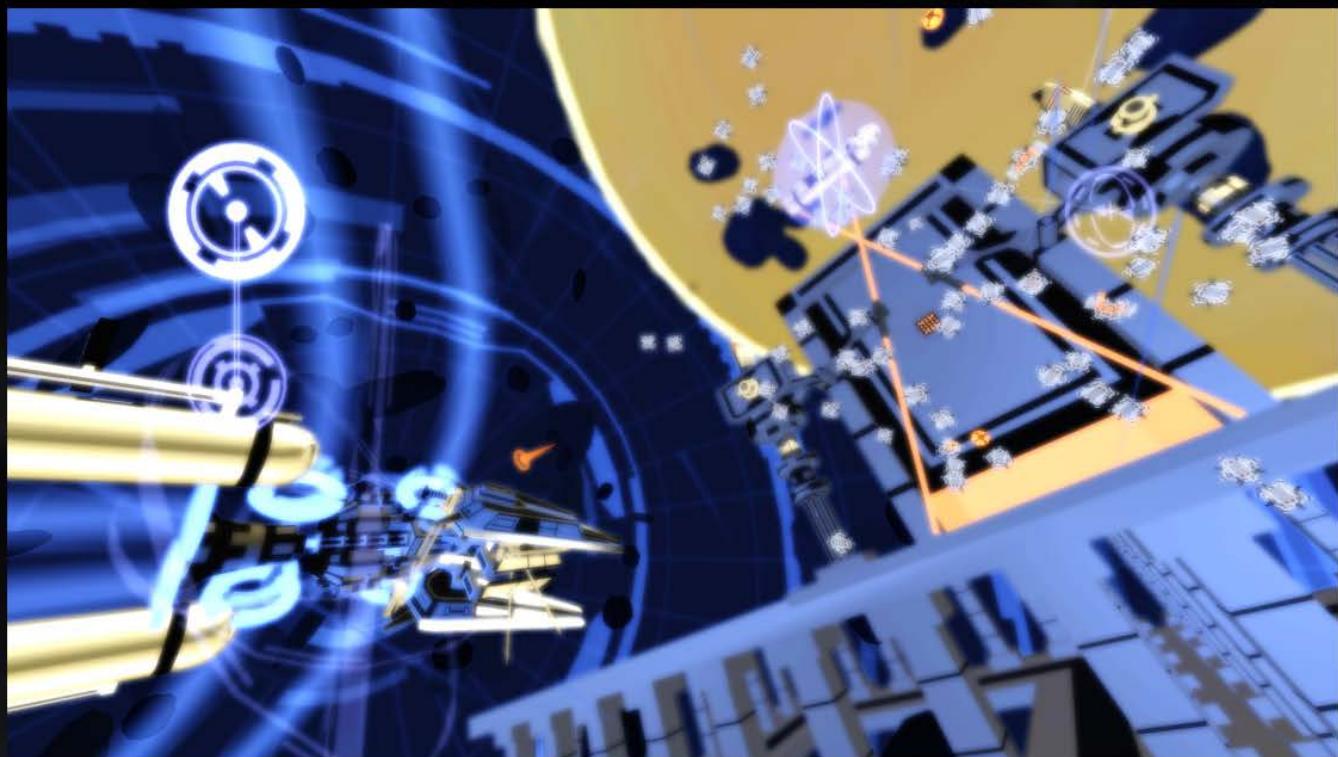
KROMAIA



KROMAIA



KROMAIA



KROMAIA



HI SCORE SCIENCE



¡PARTICIPA EN EL CONCURSO Y OPTA A NUESTROS PREMIOS!

- 2 Droides BB-8™
- 2 Cámaras deportivas
- 1 Drone
- 4 Visitas a las instalaciones del ISQCH e ICMA
- 1 viaje científico junto a tu clase



Consulta las **bases** aquí



<http://www.hiscorescience.org>

- Hi Score Science es un **juego gratuito de preguntas sobre química y ciencia de materiales** que próximamente estará disponible para dispositivos móviles **Android e iOS**.
- El **entorno científico real** de dos centros de investigación ha permitido que la aplicación desarrollada llegue más lejos que los juegos de preguntas convencionales, incluyendo **explicaciones divulgativas** de la realidad científica que se esconde detrás de **cada una de las respuestas**.
- Queremos que **los usuarios se sientan parte del proyecto** y participen en la elaboración del contenido científico del juego. Para ello hemos creado un **concurso** que premiará a los **estudiantes y centros de secundaria de Aragón más activos**.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE ECONOMÍA
Y COMPETITIVIDAD

FECYT FUNDACIÓN ESPAÑOLA
PARA LA CIENCIA
Y LA TECNOLOGÍA

icma
Instituto de Ciencia
de Materiales de Aragón

iSQCH
Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea

CSIC
CONSEJO SUPERIOR DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

Universidad
Zaragoza

HI SCORE SCIENCE



SINGLE PLAYER

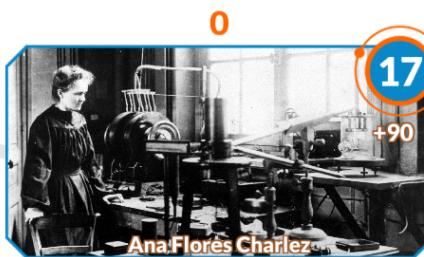
MULTIPLAYER

TAKE TEST

OPTIONS

QUIT

v.0.1 - © 2016 Kraken Empire SL



What chemical elements did Marie Curie discover?

Polonium & Radium

Radium & Uranium

Radium & Thorium

Uranium & Thorium



Which material is mainly used for the production of solar panels?

Silicon

Selenium

Germanium

Copper

FINAL RESULT

180

« BRONZE # 1 »
v.0.1

Hit rate

40.0 %

Average response time

3.1 seconds

ACCEPT



ANCIENT ALIENS FROM OUTSIDE IRELAND



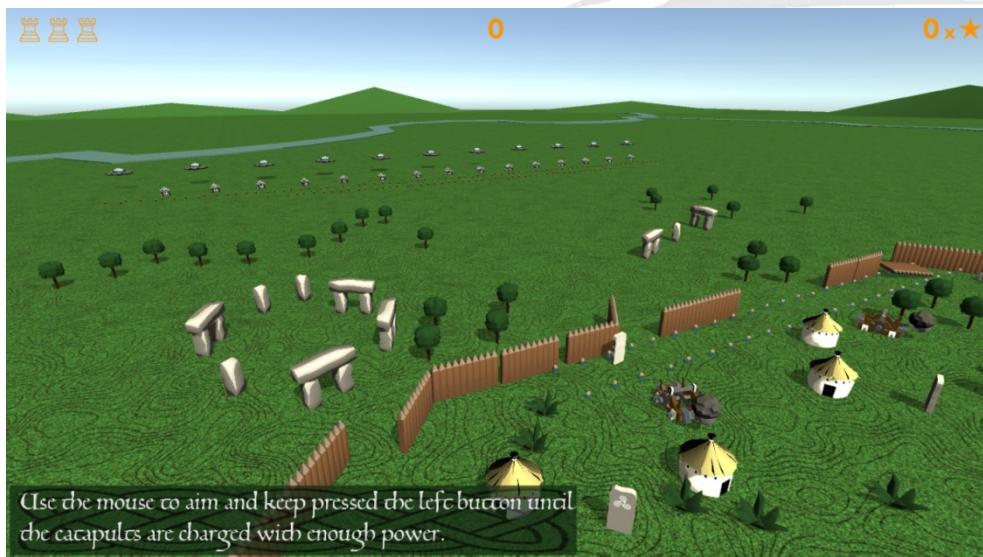
ANCIENT ALIENS
FROM OUTSIDE IRELAND

START

CREDITS



ANCIENT ALIENS FROM OUTSIDE IRELAND





CÓMO APRENDER A CREAR JUEGOS

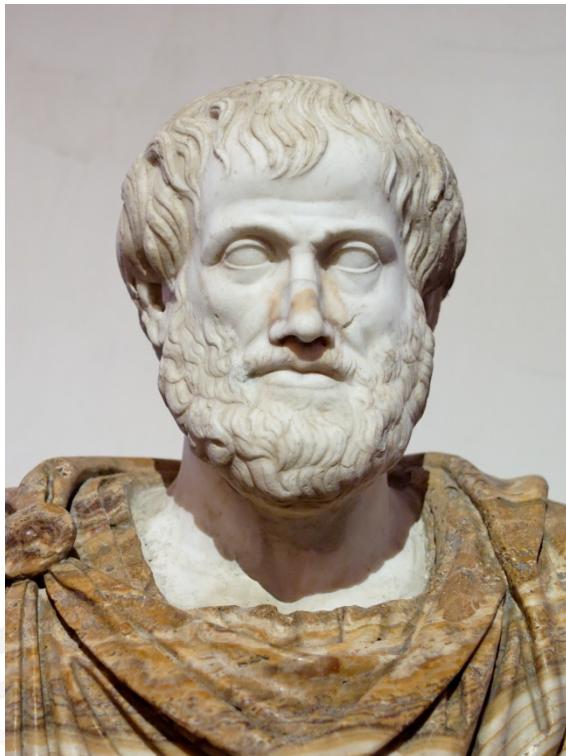




CÓMO APRENDER A CREAR JUEGOS

¡¡¡HACIENDO!!!

CÓMO APRENDER A CREAR JUEGOS



**Lo que tenemos que
aprender lo
aprendemos haciendo
(Aristóteles)**

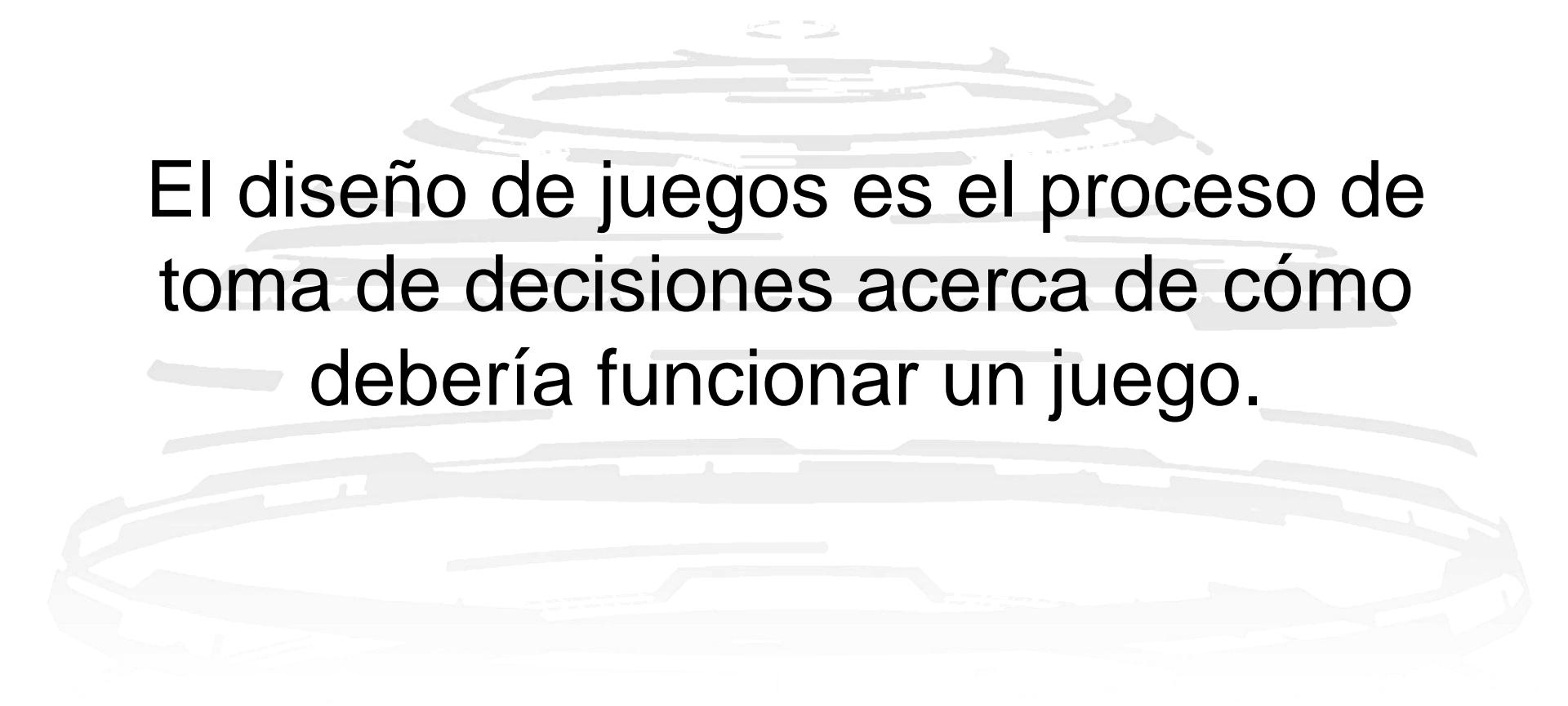


QUÉ ES “GAME DESIGN”





QUÉ ES “GAME DESIGN”



El diseño de juegos es el proceso de toma de decisiones acerca de cómo debería funcionar un juego.



QUÉ ES “GAME DESIGN”

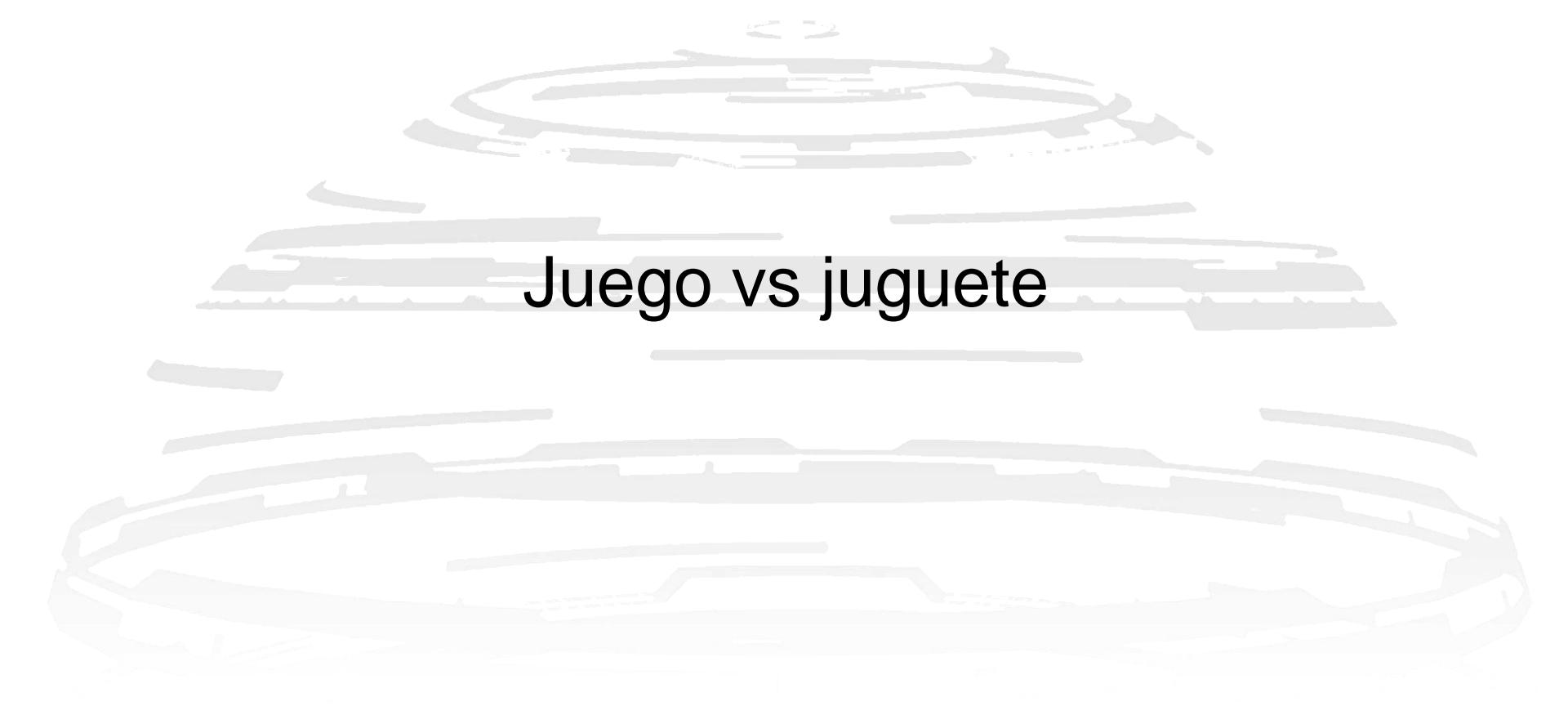
- ¿Cuántas decisiones?
- ¿Con qué equipamiento?
- ¿Con qué conocimiento?

QUÉ ES UN JUEGO





QUÉ ES UN JUEGO



Juego vs juguete



QUÉ ES UN JUEGO

Una definición clásica:

Un juego es una actividad que transcurre dentro de un sistema de reglas que incluye condiciones de victoria y derrota



QUÉ ES UN JUEGO

Un **juego** se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas.



QUÉ ES UN JUEGO

¿Una definición infalible?:

Un juego es algo que puede ser jugado

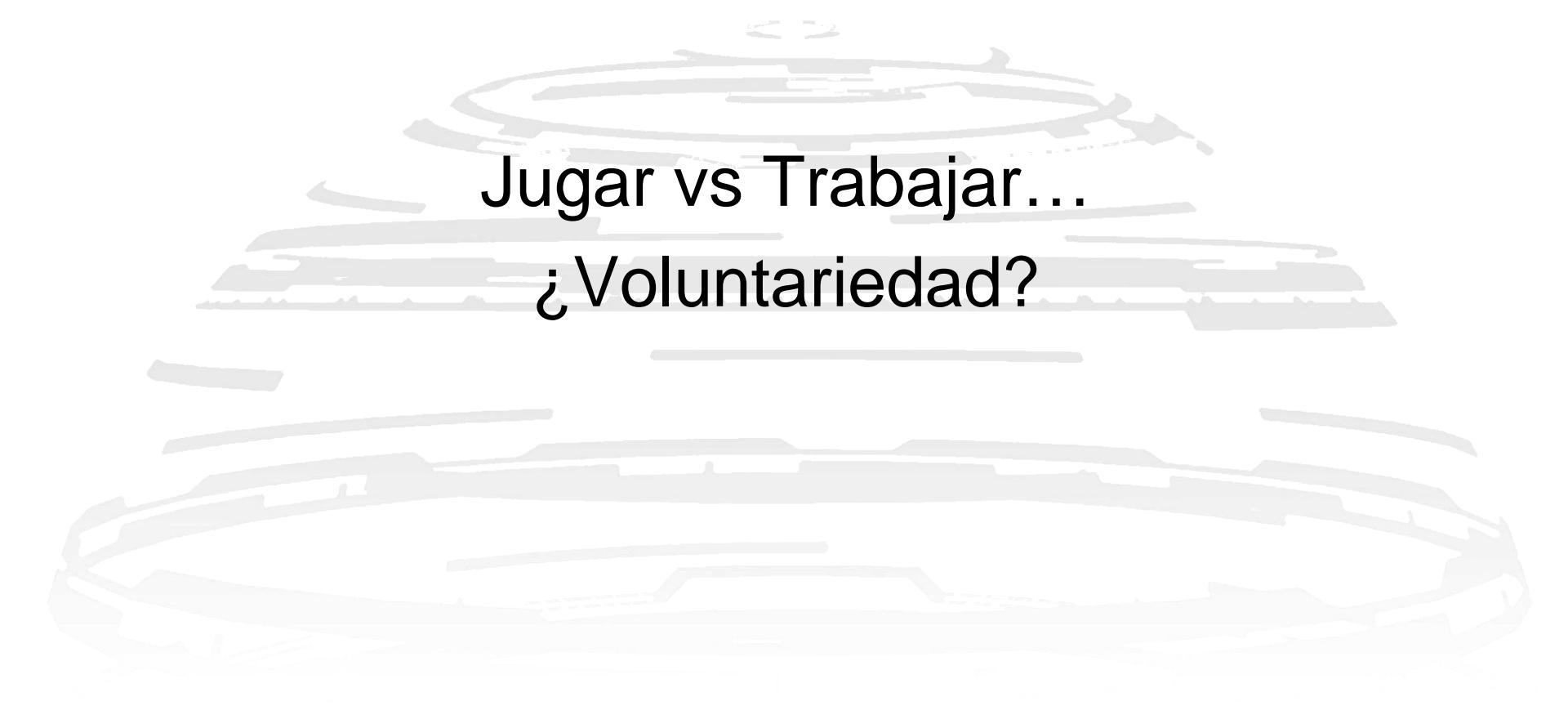


QUÉ ES JUGAR





QUÉ ES JUGAR



Jugar vs Trabajar...

¿Voluntariedad?



QUÉ ES UN VIDEOJUEGO





QUÉ ES UN VIDEOJUEGO



Juego de vídeo



QUÉ ES UN VIDEOJUEGO

- ¿Reglas?
- ¿Condición de victoria/derrota?
- ¿Resolución de problemas?
- ¿Conflictos?
- ¿Inmersión?
- ¿Interactividad?



?

?



?

- ¿No sabemos definir conceptos que usamos frecuentemente?
- ¿Son importantes las definiciones?
- ¿Hasta qué punto y por qué?
- ¿Por qué tanto replanteamiento de la base?



JUEGO VS EXPERIENCIA

- El juego no es la experiencia, es un medio
- La experiencia sólo existe en el cerebro del jugador
- El objetivo es crear una experiencia para el jugador



APROXIMACIONES AL “GAME DESIGN”

- Psicología
- Antropología
- Diseño



SER “GAME DESIGNER”

- Estudiar experiencias existentes
- Mentalidad analítica
- Jugar con ojos de diseñador
- Comunicación y documentación
- Capacidad para crear prototipos

CREAR EXPERIENCIAS



- Mecánicas
- Historia
- Estética
- Tecnología



CREAR EXPERIENCIAS

- Mecánicas ¿1º?
- Historia ¿1º?
- Estética ¿1º?
- Tecnología ¿1º?



MECÁNICAS

- Universo del juego
- Objetos y sus valores, atributos, estados...
- Acciones (Verbos)
- ¡Reglas!



PROFUNDIDAD

- Equilibrio entre distintas mecánicas
- Combinación de mecánicas
- Elecciones significativas
- Credibilidad y coherencia

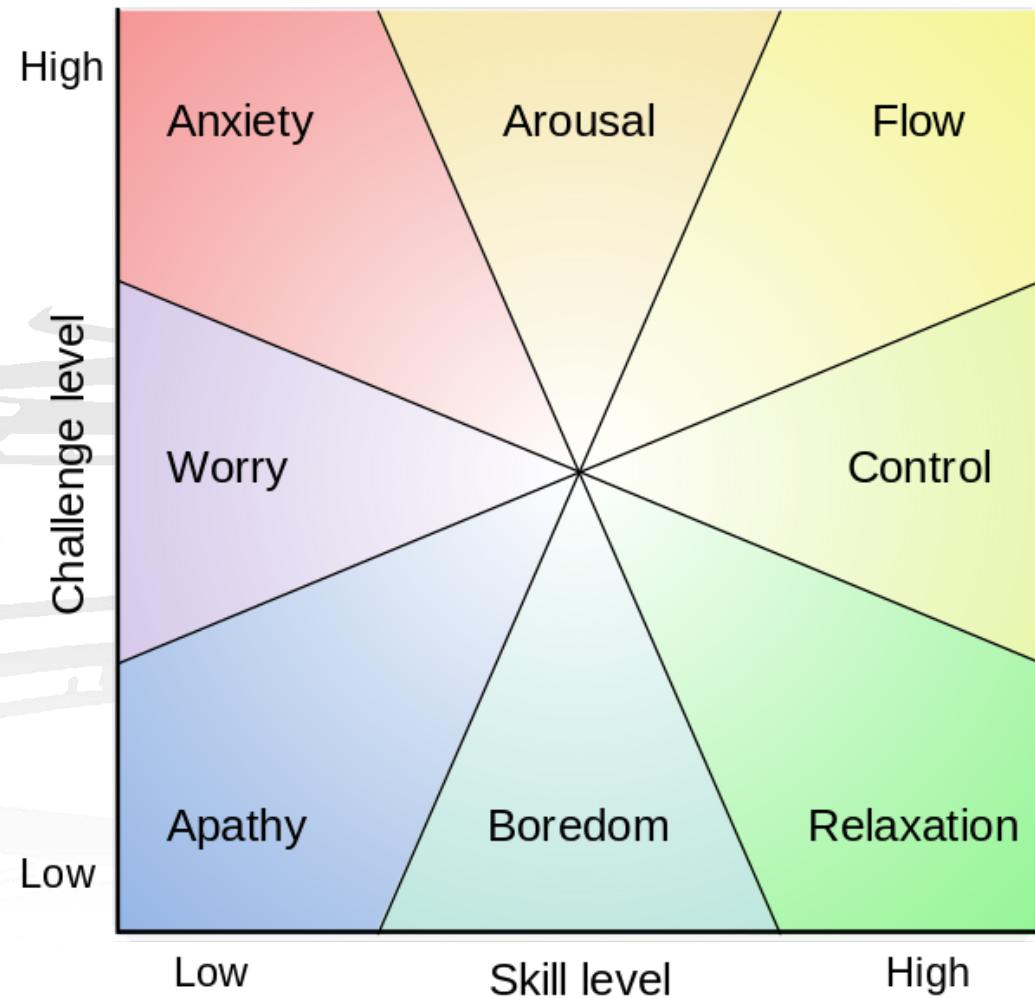


INTERFACES

- Los jugadores juegan a través del interfaz
- Retener el control
- Feedback
- Información
- Inmersión

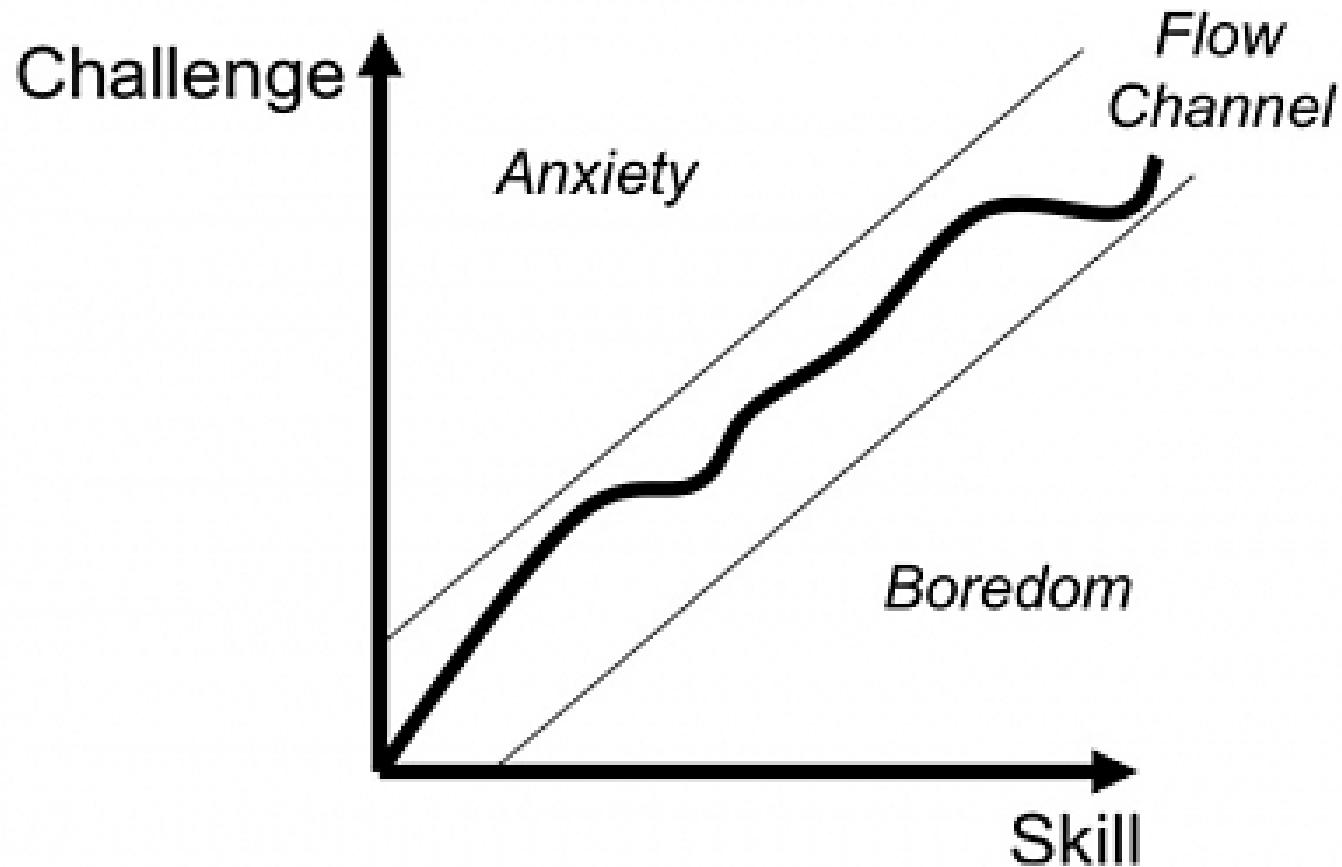


FLOW



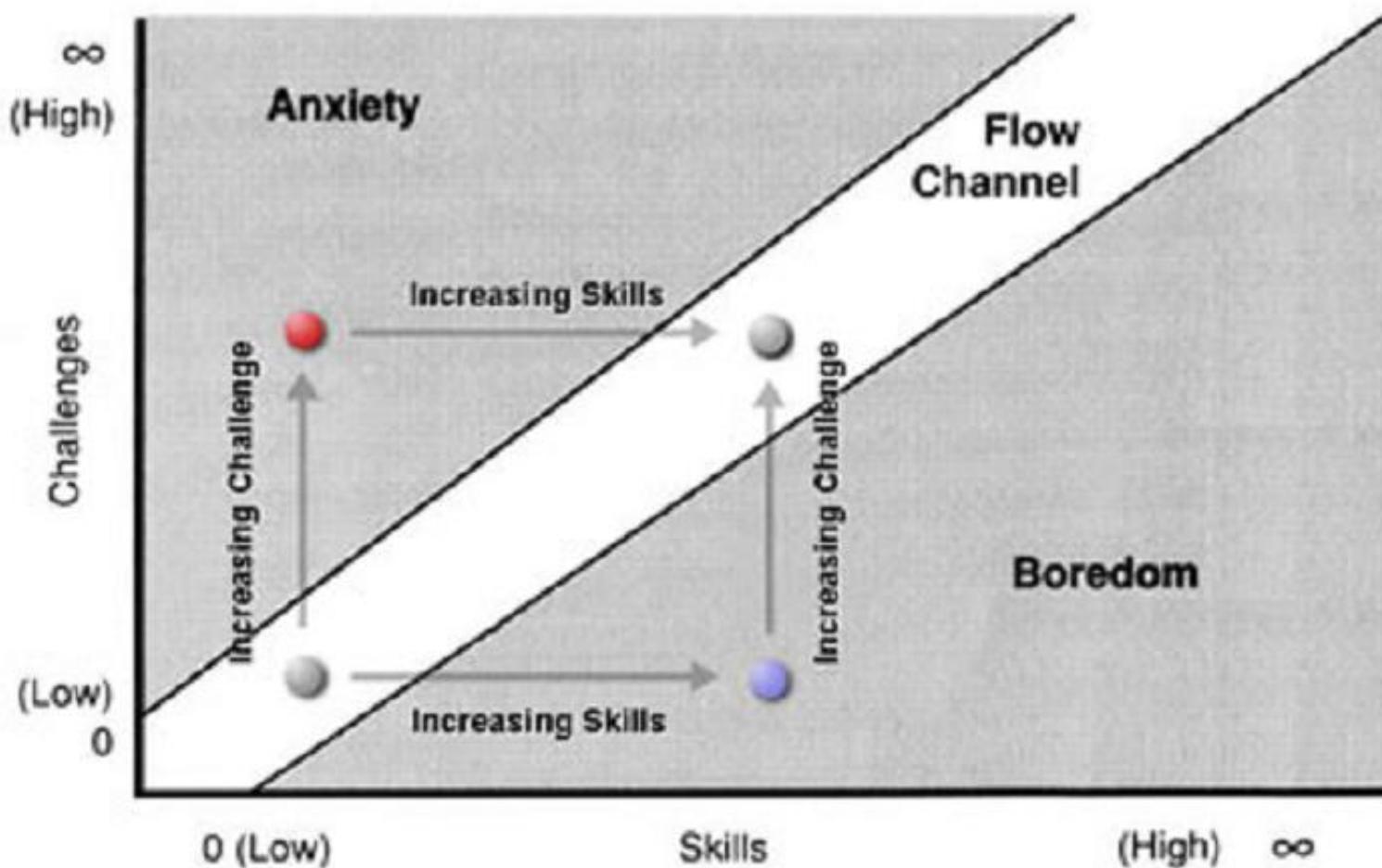


FLOW



"Flow" concept by Mihaly Csikszentmihalyi. Drawn by Senia Maymin.

FLOW



MOTIVACIÓN



Autorrealización

moralidad,
creatividad,
es spontaneidad,
falta de prejuicios,
aceptación de hechos,
resolución de problemas

Reconocimiento

autorreconocimiento,
confianza, respeto, éxito

Afiliación

amistad, afecto, intimidad sexual

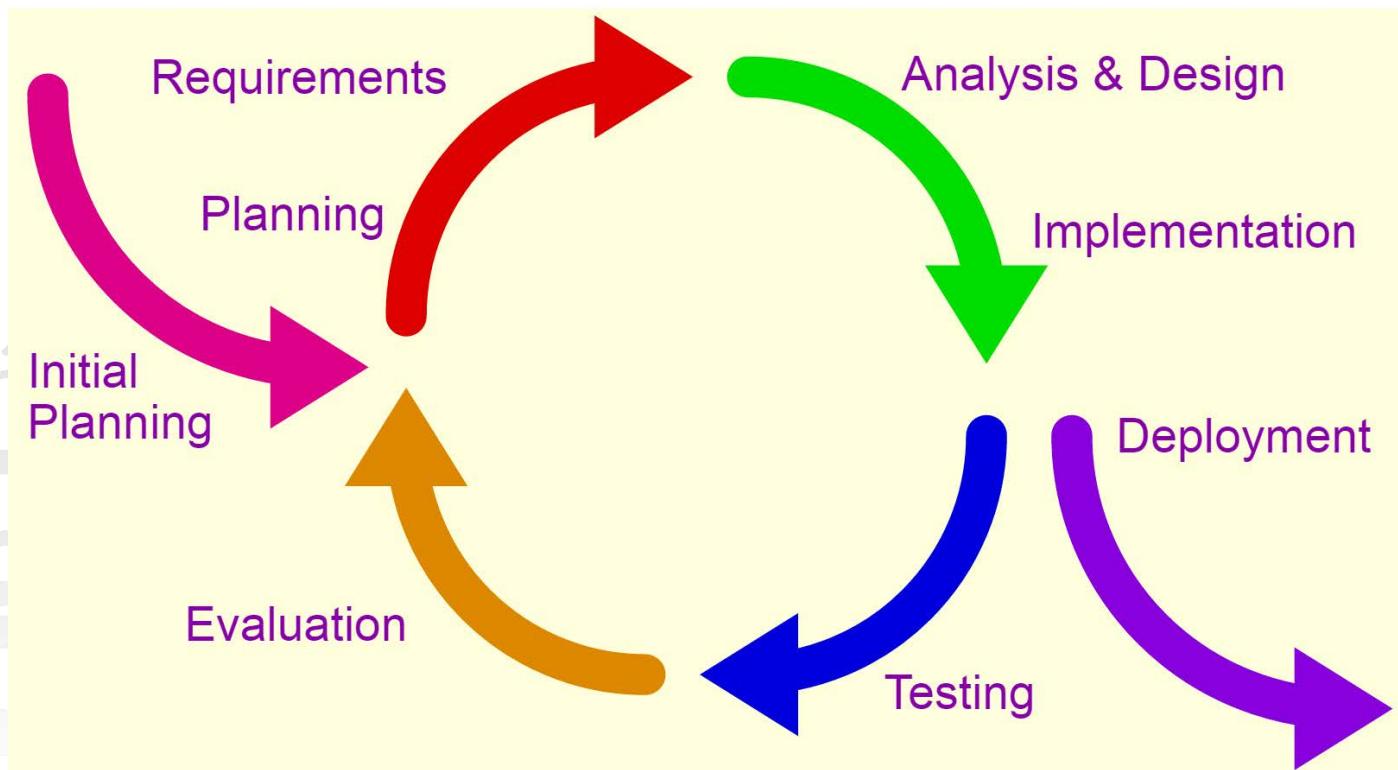
Seguridad

seguridad física, de empleo, de recursos,
moral, familiar, de salud, de propiedad privada

Fisiología

respiración, alimentación, descanso, sexo, homeostasis

DISEÑO ITERATIVO





JUST DO IT





PÚBLICO OBJETIVO

- ¿A quién le gustará mi juego/experiencia?
- ¿Para quién estoy diseñando?
- ¿Por qué alguien jugaría a mi juego?
- ¿Quién pagaría por jugarlo?
- ¿Qué partes o mecánicas atraen a quién?
- ¿Individual o en grupo?



RESPONSABILIDADES

- Un gran poder conlleva una gran responsabilidad
- Los juegos cambian a las personas
- Los juegos afectan a las personas



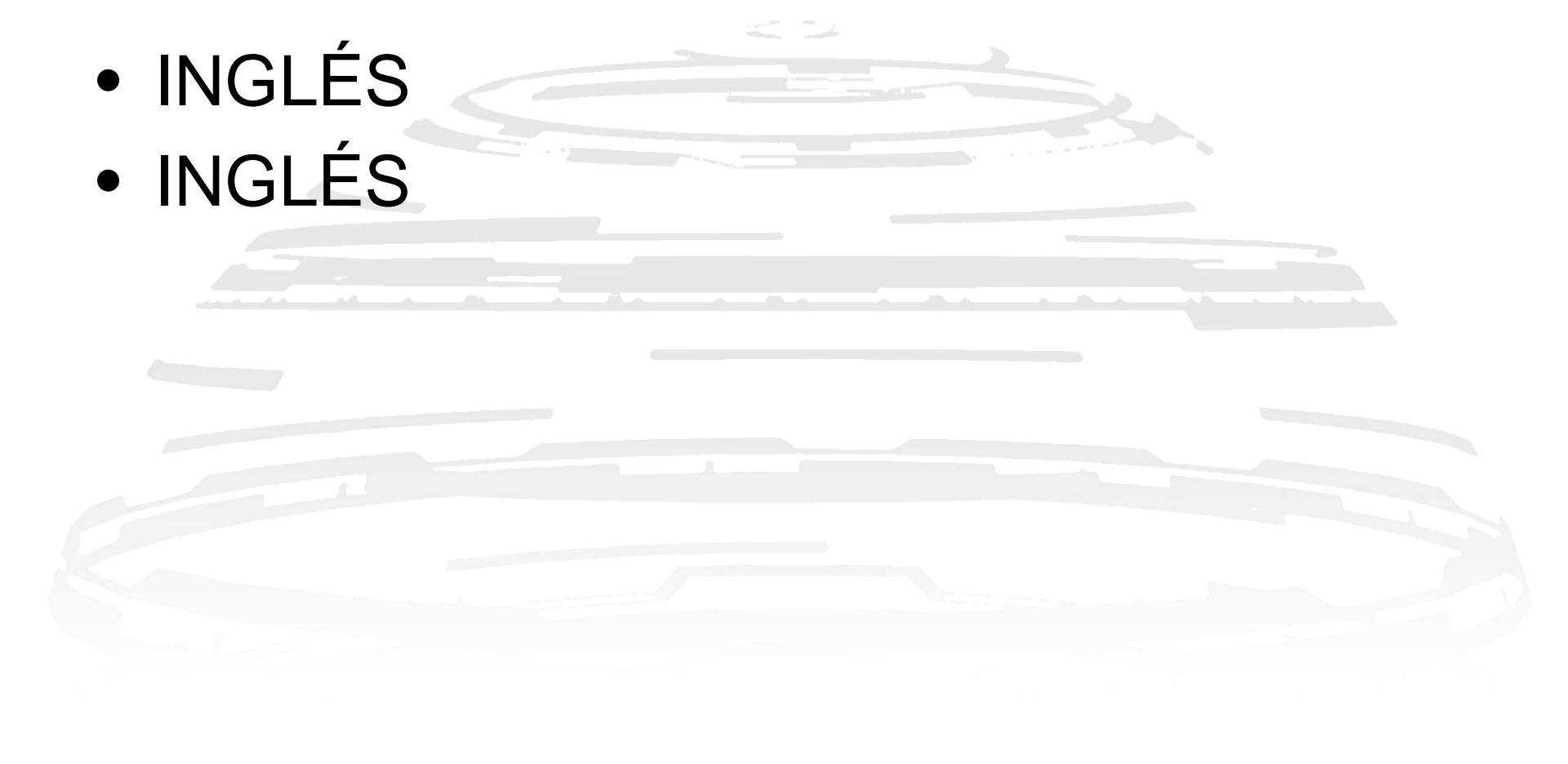
IDIOMAS



- INGLÉS



IDIOMAS

- INGLÉS
 - INGLÉS
- 



IDIOMAS

- INGLÉS
- INGLÉS
- INGLÉS

- INGLÉS
- INGLÉS
- INGLÉS
- INGLÉS
- INGLÉS



PROGRAMACIÓN

- **APRENDER A PROGRAMAR**

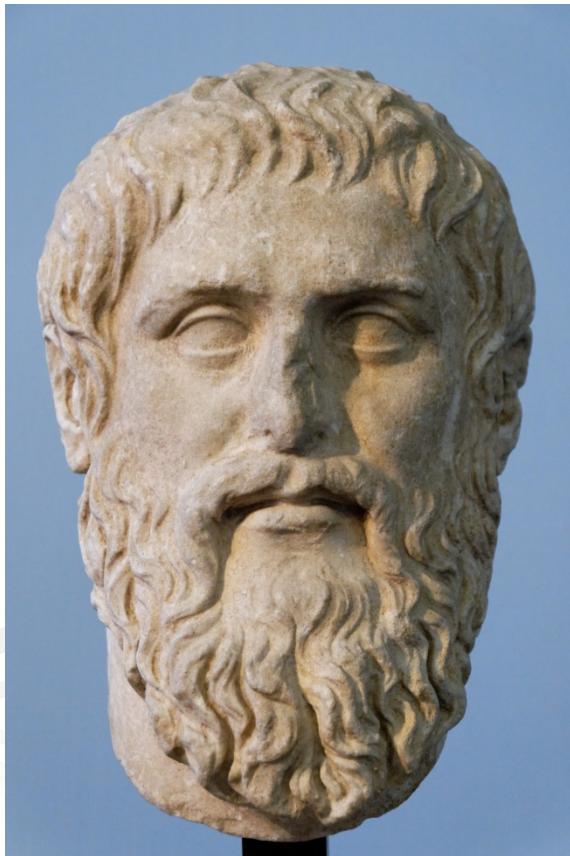
- www.code.org
- Scratch
- 2D: Game Maker, Construct 2, Game Salad...
- Lenguajes: C++, C#, Java, Javascript...
- 3D: Unity, Unreal Engine, ¿Lumberyard?

- **HACER UN JUEGO COMPLETO (AUNQUE SEA FEO)**



FASES DE UN PROYECTO

- DISEÑO
- PROTOTIPADO
- [FINANCIACIÓN]
- PRODUCCIÓN
- ALPHA
- BETA
- GOLD



**La vida debe ser
vivida como un juego
(Platón)**

KRAKEN EMPIRE



<http://www.KrakenEmpire.com>

DanielBlasco@[KrakenEmpire](http://KrakenEmpire.com).com
AntonioIglesias@[KrakenEmpire](http://KrakenEmpire.com).com