



Diseño de Videojuegos

Introducción
Géneros y características

¿Qué clase de videojuego es?



¿Qué clase de videojuego es?

Acción
Drama
Western
Disparos
Aventura
200 M\$ de coste
2000 empleados
AAA
Narrativo
TPS
Americano
Supervivencia
Sandbox
Época
Caza
Sigilo
Simulación
Lucha
Rol

Puntos clave

- Enfoques
 - Propósito, negocio, producción...
 - Experiencia de juego
- Géneros
 - “Acción”
 - “Estrategia”
 - “Aventura”
 - “Simulación”

Enfoques

- Los videojuegos pueden categorizarse de *muchas* maneras o enfoques, todas útiles
 - Ayuda a **vender** el producto (Mercado)
 - **Organiza** el diseño y la producción (Industria)
 - Afianza nuestro **conocimiento** (Ludología)
- Las categorías o taxonomías del videojuego pueden **cambiar con cada nuevo título...**
¡están “vivas”!

Enfoques

- **Propósito**

- Publicitario, artístico, religioso, “serio” (educativo, sanitario, terapéutico, etc.), informativo, erótico, pornográfico, gimnástico... ah, y recreativo :-)

- **Negocio**

- Modelos de pago o suscripción, anuncios...

- **Producción**

- Productora, editorial, distribuidora, fecha de lanzamiento, regiones de distribución, idiomas, coste de producción, ingresos, acogida en medios, propiedad intelectual y derechos de autor, créditos, realización técnica o artística...

Enfoques

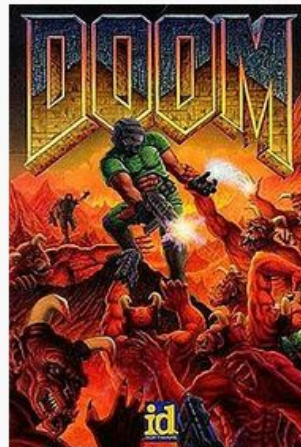
- **Soporte**

- Plataforma hardware, sistema operativo y sus versiones, periféricos requeridos (ratón, teclado, pantalla táctil), nivel de conexión a Internet...

- **Público objetivo**

- Modos de juego (número de jugadores, simultaneidad, presenciales o remotos, etc.)
- Casual gamer, (Mid-)Core gamer, Hardcore gamer, Pro-gamer (e-Sports)
- Edad mínima recomendada
- Clasificación por contenidos
- ...

Ejemplo



Cover art by Don Ivan Punchatz

Developer(s)	id Software Nerve Software (XBLA)
Publisher(s)	GT Interactive (Windows, Mac, Saturn) Activision (GBA, XBLA) Atari (Jaguar) Bethesda Softworks (XBLA) Sega (32X) Valve Corporation (Steam) Williams Entertainment (SNES, PSX) Ocean Software (PAL SNES) Imagineer (SFC)
Designer(s)	Sandy Petersen John Romero Shawn Green Tom Hall
Programmer(s)	John Carmack John Romero Dave Taylor
Artist(s)	Adrian Carmack Kevin Cloud
Writer(s)	Tom Hall
Composer(s)	Robert Prince Aubrey Hodges (PS1 version)
Series	<i>Doom</i>
Engine	id Tech 1 Reality (SNES)
Platform(s)	MS-DOS ...more
Release date(s)	December 10, 1993 [show]
Genre(s)	First-person shooter
Mode(s)	Single-player, multiplayer

Ficha técnica (Wikipedia inglesa)

Enfoques

- Lo que nos interesa a nosotros es la **experiencia de juego**
 - Habilidades requeridas para jugar, mecánicas o del juego (**Jugabilidad pura**)
 - Propósito del juego y objetivos que tiene
 - Tipo de interfaz y controles (perspectiva y cámara) y otros elementos estéticos
 - Contenido de ficción
 - Posible “historia” (**Narratividad**)
 - Emociones e instintos aludidos del jugador
 - Temas y ambientaciones

Ejemplo

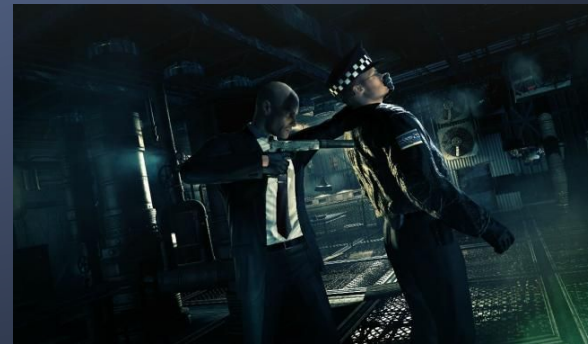
- Tema: Asesinato
- Ambientaciones posibles
 - Piratas del siglo XVIII en el Caribe



Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)

- Agencias criminales en el Chicago actual

Hitman: Absolution (2012)



- ¡pero más importante es la ACCIÓN y el SIGILO!

Ejemplo

Chris Crawford



- Libro **pionero** de Diseño de Videojuegos
 - No se conocían géneros como Plataformas, FPS, RTS, MMOG...
 - Apostaba a que los Deportivos no recibirían demasiada atención en el futuro...



SKILL-AND-ACTION GAMES

Combat Games

Maze Games

Sports Games

Paddle Games

Race Games

Miscellaneous Games

STRATEGY GAMES

Adventures

D&D Games

Wargames

Games of Chance

Educational and Children's Games

Interpersonal Games

The Art of Computer Game Design (1982)

Ejemplo

- Las categorías más aceptadas comúnmente

1 Action

- 1.1 Platform games
- 1.2 Shooter games
- 1.3 Fighting games
- 1.4 Beat 'em up games
- 1.5 Stealth game
- 1.6 Survival games
- 1.7 Battle royale
- 1.8 Rhythm games

2 Action-adventure

- 2.1 Survival horror
- 2.2 Metroidvania

3 Adventure

- 3.1 Text adventures
- 3.2 Graphic adventures
- 3.3 Visual novels
- 3.4 Interactive movie
- 3.5 Real-time 3D adventures

4 Role-playing

- 4.1 Action RPG
- 4.2 MMORPG
- 4.3 Roguelikes
- 4.4 Tactical RPG
- 4.5 Sandbox RPG
- 4.6 First-person party-based RPG

5 Simulation

- 5.1 Construction and management simulation
- 5.2 Life simulation
- 5.3 Vehicle simulation

6 Strategy

- 6.1 4X game
- 6.2 Artillery game
- 6.3 Auto battler (auto chess)
- 6.4 Multiplayer online battle arena (MOBA)
- 6.5 Real-time strategy (RTS)
- 6.6 Real-time tactics (RTT)
- 6.7 Tower defense
- 6.8 Turn-based strategy (TBS)
- 6.9 Turn-based tactics (TBT)
- 6.10 Wargame
- 6.11 Grand strategy wargame

7 Sports

- 7.1 Racing
- 7.2 Sports game
- 7.3 Competitive
- 7.4 Sports-based fighting

8 Other notable genres

- 8.1 MMO
- 8.2 Casual games
- 8.3 Party game
- 8.4 Programming game
- 8.5 Logic game
- 8.6 Mobile game
- 8.7 Trivia game
- 8.8 Board game or card game

9 Idle gaming

Participación

tiny.cc/DV

- ¿Cuales son los **géneros** que menos conoces?
 - Respuesta (en texto libre)



Géneros

- El “género” es una etiqueta arbitraria que usamos para agrupar ciertas **características comunes** a varios juegos
- Nos fijamos sobre todo en dos aspectos de la experiencia de juego
 - ¿Qué tipo de **habilidades** se requieren?
 - ¿Qué **planteamiento** presentan al jugador?



Géneros

- **Habilidades**

- Reacción rápida, precisa o coordinada
- Razonamiento analítico y planificación
- Ingenio y creatividad

- **Planteamiento**

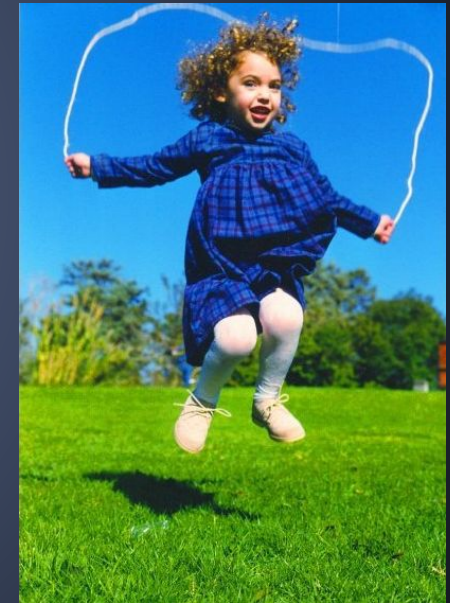
- Desafío o enfrentamiento
- Exploración y descubrimiento
- Construcción y uso libre

“Acción”

Reacción

(Desafío)

- Típicamente **pruebas de habilidad y reflejos**
 - Musicales (cantar, bailar, etc.)
 - Lucha 1 contra 1 clásica
 - Beat'em up / Hack & Slash
 - Musou
 - Laberintos
 - Plataformas
 - 2D ó 3D
 - Vehículos
 - Carreras (por tierra, mar y aire)
 - Simuladores (con algo de Simulación)
 - Minijuegos (“Arcade”, familiares, etc.)



“Acción”

- Deportivos
 - Fútbol, Rugby, Baloncesto, Tenis, etc.
 - Simuladores (con algo de Simulación)
- Disparos SHOOTER
 - Shoot'em up
 - First-Person Shooter (FPS)
 - Third-Person Shooter (TPS)
 - Hero Shooter
 - Battle Royale
 - MMOFPS (con algo de Simulación)
- MOBA (con algo de estrategia)
- Sigilo (con algo de estrategia y aventura)

“Acción”



Space Invaders (Taito, 1978)

“Estrategia”

Razonamiento

(Desafío)

- Típicamente **reflexión y toma de decisiones**
 - Abstractos
 - Matemáticos
 - Geométricos o de relaciones espaciales
 - Muchos de cartas, tablero, etc.
 - Artillería/Catapultas
 - Torretas (Tower defense)
 - 4X
 - Explorar, Expandir, Explotar y Exterminar
 - Basada en turnos (TBS)
 - Tiempo real (RTS; con algo de acción)



“Estrategia”



Sid Meier's Civilization (MicroProse, 1991)

“Aventura”

(Ingenio)

Exploración

- Típicamente **exploración y a veces descubrimiento de soluciones a puzzles**
 - Aventura textual / IF
 - Aventura gráfica (clásica)
 - Novela visual
 - Aventura 3D (a veces en tiempo real)
 - Decisiones (o película interactiva + algo de acción)
 - Acción-Aventura (con algo de acción)
 - Survival Horror (con algo de acción, y ambientación de horror... casi ninguno pertenece realmente al subgénero de la Supervivencia)



“Aventura”



The Secret of Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990)

“Simulación”

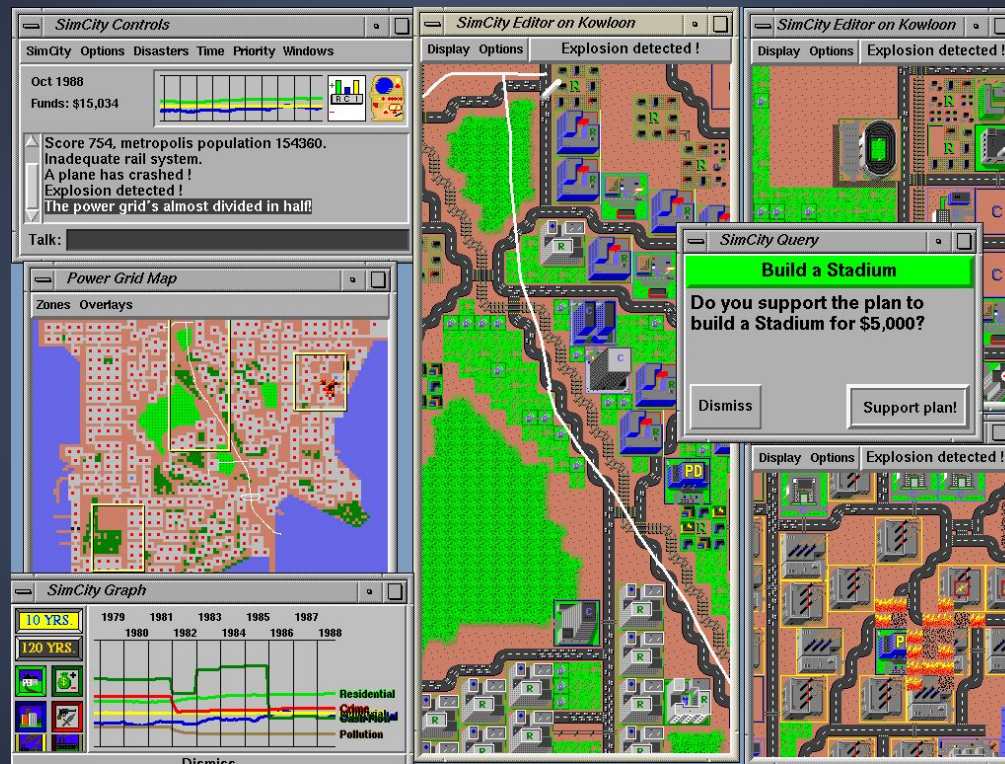
(Ingenio)

Construcción

- Típicamente **construcción y gestión personalizada de recursos complejos**
 - Simulador construcción y gestión
 - Simulador vida y sociedad
 - Simulador management deportivo
 - RPG** ○ Rol (con Aventura y Estrategia)
 - Tipo “Rogue” **ROGUE-LIKE**
 - Occidental (no-lineal, creando personajes)
 - Japonés (lineal con personajes a elegir)
 - Tactical RPG (con algo de Estrategia)
 - Action RPG (con algo de Acción)
 - MMORPG (con Acción/Estrategia/Aventura)



“Simulación”



SimCity (Maxis, 1989)

Otros

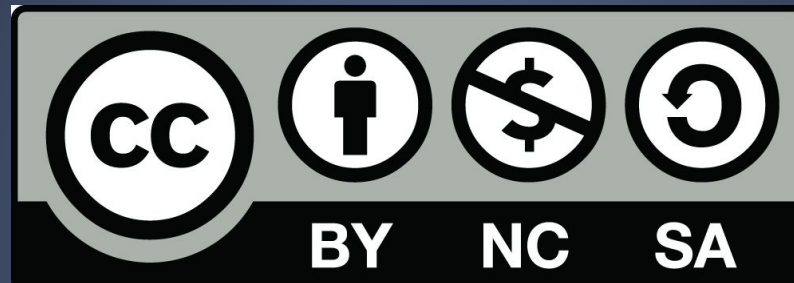
- Existen géneros bastante particulares
 - Preguntas y respuestas
 - Se basan más en conocimientos, como Trivial
 - Memoria u otras destrezas intelectuales
 - Programación
 - Game Makers
 - Ociosos IDLE GAMES
 - Sólo hay que hacer algún 'clic'...
 - Puro azar, etc. (¿son juegos?)
- Hoy las superproducciones (AAA) suelen ser híbridos muy complejos



Resumen

- Hay muchas clasificaciones de videojuegos
- Interesa agrupar por características y experiencia de juego
- Acción significa reacción rápida y precisa
- Estrategia es razonamiento y planificación
- Aventura implica explorar el entorno e interactuar con él, a veces con ingenio
- Simulación requiere construcción y gestión libre y personalizada de recursos
- Hay más géneros, y luego muchos híbridos

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

