



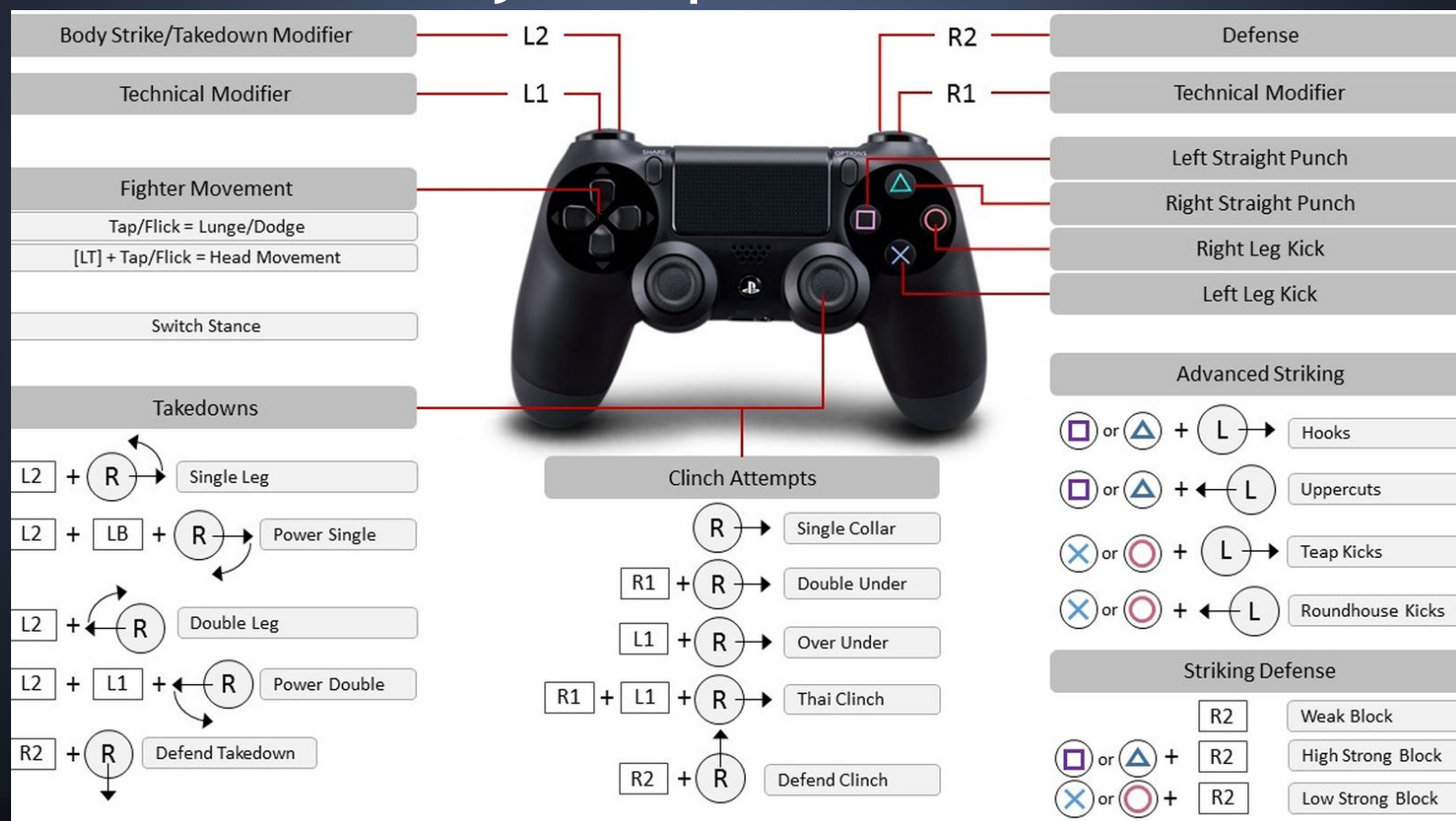
Diseño de Videojuegos

Introducción

Jugabilidad y documentos de diseño

¿Cómo abordamos un videojuego?

- Pueden ser muy complicados...



¿Cómo abordamos un videojuego?

- Tenemos que crear la base, la **jugabilidad**
 - Luego ya crearemos **contenidos** (usando gráficos, texto, sonidos...) hasta llegar a la *experiencia final*
- Nos interesa estudiar en qué consiste esa jugabilidad, de qué está hecha



VS



Puntos clave

- Jugabilidad
- Mecánica, dinámica y estética
- Diseño de videojuegos
- Documentos de diseño

Jugabilidad

GAMEPLAY

- Es un **término vago**, engloba toda propiedad del un juego que lo hace **más “jugable”**

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gameplay>

- Se pueden considerar muchos elementos y puntos de vista

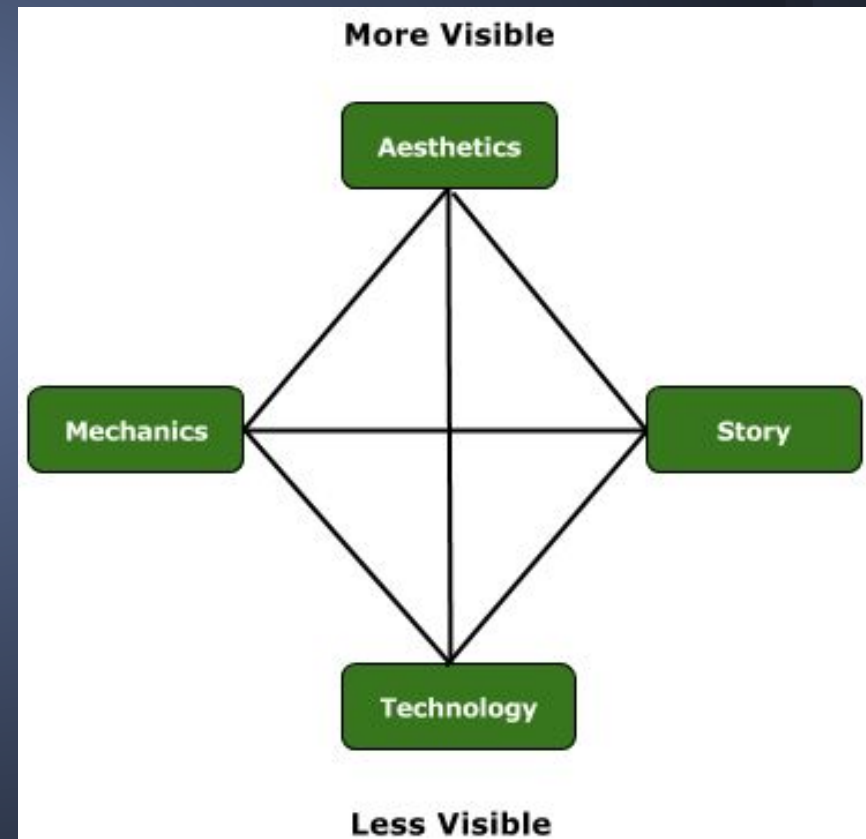
- Objetivos, reglas y contexto
- Usable, sensible y rejugable
- ...

- Suele indicar la **calidad** del juego, adecuación de sus propiedades



Jugabilidad

- Una teoría: **Tetraedo elemental** de Schell
 - Cuatro elementos que conforman un juego
 - Tecnología
 - Mecánica
 - Historia
 - Estética
 - Intenta englobar el contenido y la parte más “física” del juego (la plataforma)



Mecánica, dinámica y estética

- Otra teoría: En clase usaremos MDA, el *modelo Mechanics-Dynamics-Aesthetics*

- Mecánica
- Dinámica
- Estética



Hunicke, LeBlanc y Zubek 2004

- Divide la jugabilidad en “capas” que sostienen la experiencia de juego y se pueden estudiar en ambos sentidos (Diseñador<->Jugador)

Mecánica

- La mecánica es el conjunto de **acciones** que puede realizar el jugador junto a las **reacciones** del juego
- Se agrupan en **sistemas** (salud, combate...) y se trabaja **especificando** las *estructuras de datos* y los *algoritmos básicos* de la lógica del juego



Ejemplo: Saltar y matar goombas al caer sobre ellas (Super Mario Bros. 1985)

Dinámica



- La dinámica es el **fenómeno global** que se produce cuando las mecánicas interactúan entre sí durante la *ejecución* del juego
- Se trabaja probando **las estrategias que realiza el jugador (o la IA)** mientras juega
 - Muy relacionado con el *género* del juego que sea (el *planteamiento* que decíamos)

Ejemplos: Acumulación de puntos y monedas, Superación de niveles, Carrera contrareloj... (Super Mario Bros. 1985)

Estética

- La estética no se refiere sólo a lo visual o sonoro, sino a todo lo sensible de la **experiencia interactiva**
- Se trabaja a nivel de las **sensaciones, emociones e incluso ideas profundas** que llegan al jugador
 - A menudo causadas por detalles muy sutiles del juego



Ejemplos: Curiosidad primero, y orgullo después, al descubrir zonas secretas (Super Mario Bros. 1985)

Relación entre las capas MDA



Comunicación de información, generación de ideas, sentimientos sofisticados, interpretaciones subjetivas del jugador, etc.

Estética



Realización audiovisual, pulido, *narrativa* propuesta, emociones e instintos provocados

Dinámica



Objetivos y sistema lúdico propuesto, más habilidades y decisiones de jugadores (e IAs)

Mecánica



Restricciones del modelo de simulación, la *tecnología* subyacente, la interfaz, etc.

Jugabilidad
(sólo en
abstracto)



Participación

tiny.cc/DV

- ¿En qué se diferencia **Mecánica** y **Dinámica**?
 - Respuesta (en texto libre)



¿Qué hace un diseñador?

- Tener ideas geniales y maravillosas...
- ... para contárselas a otros y que las hagan
- Fin.



¿Qué hace un diseñador?



- *¡Trabajar!* De hecho hace mucho más que simplemente “diseñar”
 - Analiza, Diseña, Implementa y Prueba Juegos
- Genera ideas, las elabora hasta el máximo nivel de detalle para conseguir la jugabilidad y el contenido deseado, lo documenta y comparte todo con el equipo



Generación de ideas



- A menudo la idea **viene de fuera**
 - Encargos, propuestas del publisher, desarrollo IP...
- Cuando la idea *viene de dentro*, **la inspiración puede estar en cualquier parte**
 - Otros videojuegos
 - Juegos de cartas, tablero u otro tipo
 - Cine, televisión, literatura, etc.
 - Experiencias reales o imaginarias
- Hay técnicas para dar con la mejor idea

“Cuesta tanto trabajo desarrollar a partir de una buena idea como de una mala” - David Fernández Huerta

Elaboración en detalle

Diseño

- Es una **tarea esencial**, implica tomar infinidad de decisiones
- En **preproducción**
 - Debe describir “a bajo nivel” (al máximo nivel de detalle) la jugabilidad completa y *todo* el contenido del juego
- En **producción**, o si hay cambios que hacer en postproducción
 - Ajusta y decide exactamente donde está cada objeto en el escenario, cómo se comportan los enemigos, qué puede ver el jugador...

Documentación

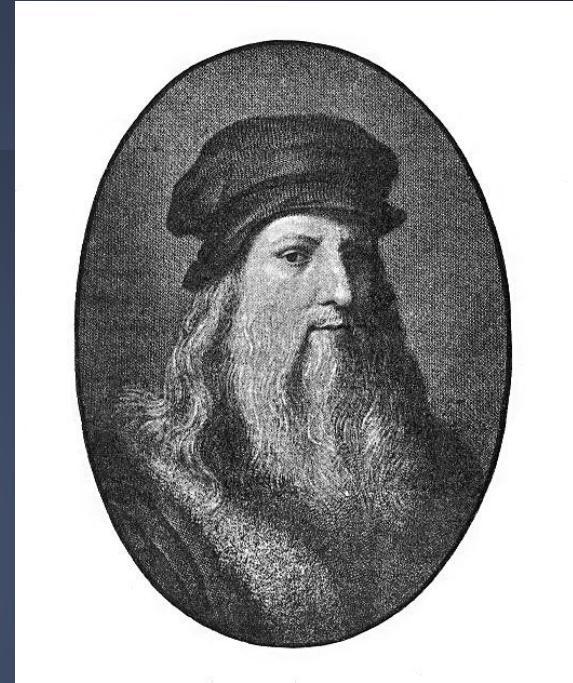


GAME DESIGN DOCUMENT

- ¿Es realmente **necesaria**?
 - Más cuanto *más* extenso el equipo y/o el proyecto (en **inglés** si el proyecto lo requiere)
 - Aporta **claridad, concreción y certidumbre**
 - Sirve de **guía** para todo el equipo
- **Colaborativo** pero con visión unificada
- **Vivo/evolutivo** pero con hitos aprobados en presentaciones ante los implicados
- No existe una plantilla única, nosotros nos basaremos en el modelo MDA

Relación con el equipo

- **Asesora** al director/productor (*Consultoría de Diseño*)
- **Colabora** con quien escribe el guión (*Diseño Narrativo*)
- **Extiende** (a su nivel) el código programado y los recursos audiovisuales realizados por artistas y programadores



GDC Founder Chris Crawford's Dragon Speech

¿El secreto para diseñar bien?

“Tus primeros 10 juegos serán una mierda... así que quítate los de enmedio rápido” -

Popular

- *¡Experiencia!*

- Experiencia jugando, revisando/analizando juegos
- Experiencia *diseñando*, tratando con el equipo y recibiendo críticas

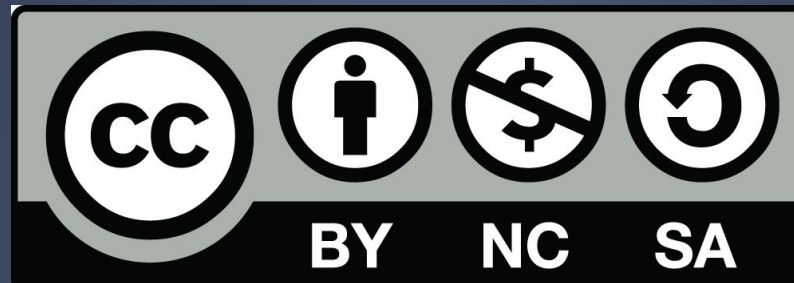


“Soy un diseñador de juegos, ¡soy un diseñador de juegos!...” - Jesse Schell

Resumen

- La jugabilidad combina distintos elementos para producir la experiencia final
- Modelo MDA: mecánica, dinámica y estética
- El diseño es la piedra angular del desarrollo
- Es importante partir de una buena idea, desarrollarla al máximo, documentarla bien y trabajar en colaboración con el equipo
- El diseñador necesita conocimientos, comunicación, sentido crítico y *experiencia*

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

