

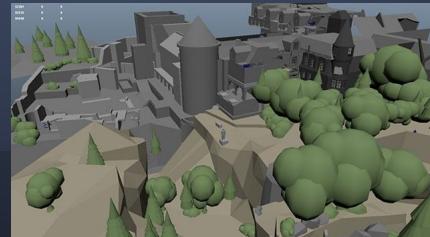


Diseño de Videojuegos

Contenidos
Fases, niveles y misiones

¿Qué es el “contenido”?

- La *jugabilidad* es el funcionamiento del juego, es el cómo... el **contenido** es el conjunto de elementos concretos donde vemos ese funcionamiento, es el qué
 - Ej. Escenario y unidades de ejército **Warhammer**, con nombres y atributos
 - Ej. Cartas de **Magic**, con sus textos
 - Ej. Ciudades y misiones de **Skyrim**
 - ...



Fases, niveles y misiones

Hay contenido y *contenido*...



270 misiones

Search Your Favorite Games... Forum Stats Submit Join Login

Monster Hunter 3 Ultimate

112 Playing 481 Backlogs 8 Replays 9% Retired 87% Rating 158 Beat

Overview Discussion (3) Reviews Playing Backlogs Completions Retired

Main Story 74½ Hours	Main + Extras 159 Hours	Completionist 693 Hours	All Styles 150 Hours
-------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------------------

Players take on the role of a hunter and are sent to explore a settled journey to seek and slay monsters whilst improving their skills and completing 200 quests the latest edition to the series is set to be the most expansive.

Alias: Monster Hunter Tri G
Developer: Eighting Publisher: Capcom Playable On: Nintendo 3DS, PC
NA: March 19, 2013 EU: March 22, 2013 JP: December 10, 2012

Submit Your Time

Single-Player

Play Style	Poiled	Average	Median	Rushed	Leisure
Main Story	47	77h 37m	77h 37m	--	04m
Main + Extras	55	169h 09m	169h 09m	--	01m
Completionists	11	756h 49m	756h 49m	--	05m
All PlayStyles	113	188h 17m	188h 17m	--	05m

Quick Add
Platform (Optional)
Backlog 0 Replay 0
Custom Complete 0

Search Your Favorite Games... Forum Stats Submit

Run Jesus Run a.k.a. The 10 Second Gospel

0 Playing 7 Backlogs 2 Replays 0% Retired 61% Rating 97 Beat

Overview Discussion (0) Reviews Backlogs Completions

Main Story 5 Mins	Main + Extras 5 Mins	Completionist 5 Mins	All Styles 5 Mins
----------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------

You have 10 seconds to redeem humanity.
Playable On: Browser, Mac, PC Updated: 3 Weeks Ago

Single-Player

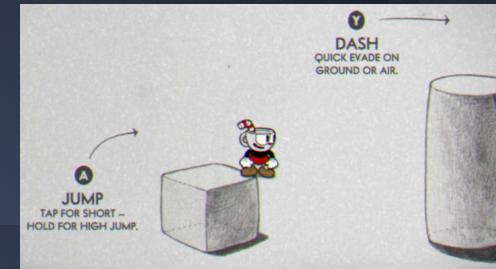
Play Style	Poiled	Average	Median	Rushed	Leisure
Main Story	44	01m	01m	--	04m
Main + Extras	8	01m	01m	--	01m
Completionists	39	01m	01m	--	05m
All PlayStyles	91	01m	01m	--	05m

Speedrun

Play Style	Poiled	Average	Median	Fastest	Slowest
Speedrun Main	8	08s	09s	06s	10s
Speedrun 100%	8	09s	09s	07s	10s

<https://howlongtobeat.com>

Incluiremos hasta la interfaz



- El contenido puede ser **diegético** (ej. un personaje) o **extradiegético** (ej. un tutorial)
- Como parte del contenido, a menudo **extradiegético**, vamos a estudiar la **interfaz**
 - Los **menús**, el **HUD**... los **controles**, **mandos** de PS4, tele y hasta casco de VR son “contenidos” del juego (*vengan o no de serie con la plataforma*)
 - Digamos que la **tecnología**, del tetraedro elemental de Schell, la asumiremos como parte del contenido



Puntos clave

- Tipos de diseñadores
- Diseño de contenidos
- Taxonomía de contenidos
- Diseño de fases, niveles y misiones
- Contenido creado por el usuario
- Generación procedural

Tipos de diseñadores

- Jefes
 - Director del Estudio
 - Director del Juego
 - Lead Designer
- Veteranos
 - Senior Designer
- Novatos
 - Junior Designer

Cliff Bleszinski



Chris Bateman



Brian Fargo



Kim Swift



Hideo Kojima



Ron Gilbert

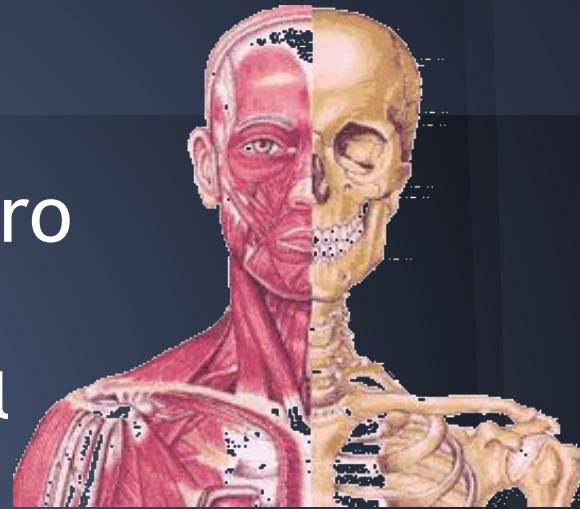


Tipos de diseñadores

- Diseño de Concepto (**Alto Nivel**)
 - Director Creativo / Director de Diseño
 - Hay diseñadores **generalistas**, también...
- Diseño de Juego (**Nivel Medio-Bajo**)
 - Diseñador de Sistema
 - Diseñador Técnico / Scripter (visual o no)
- Diseño de Contenido (**Nivel Medio-Bajo**)
 - Escritor de Juego
 - Diseñador de Niveles, Misiones, Personajes, Escenarios, Armas, Objetos, etc.
- Diseñador de Interfaz/Exp. de usuario
 - **¿Juego o contenido?** **USER EXPERIENCE / UX**

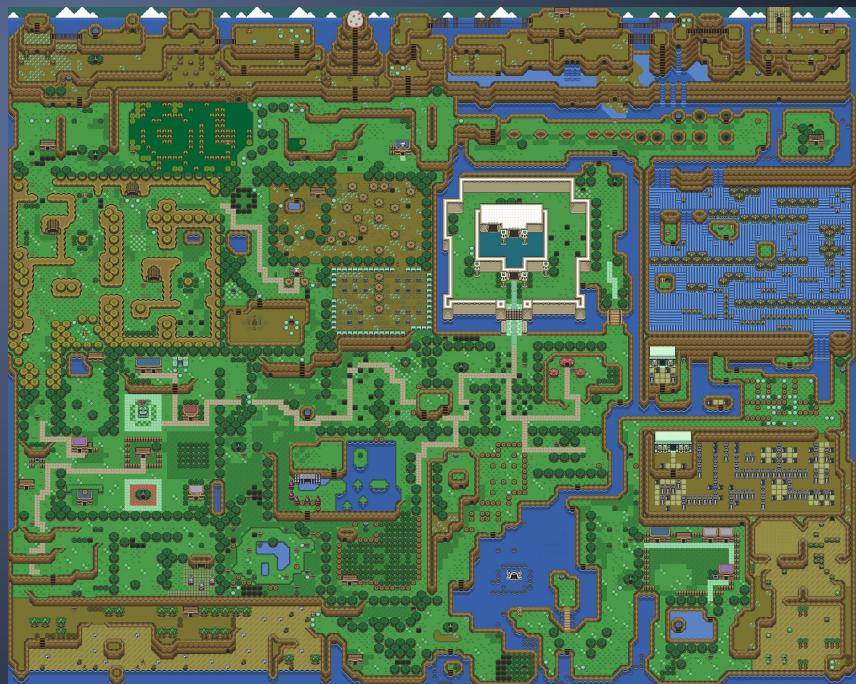
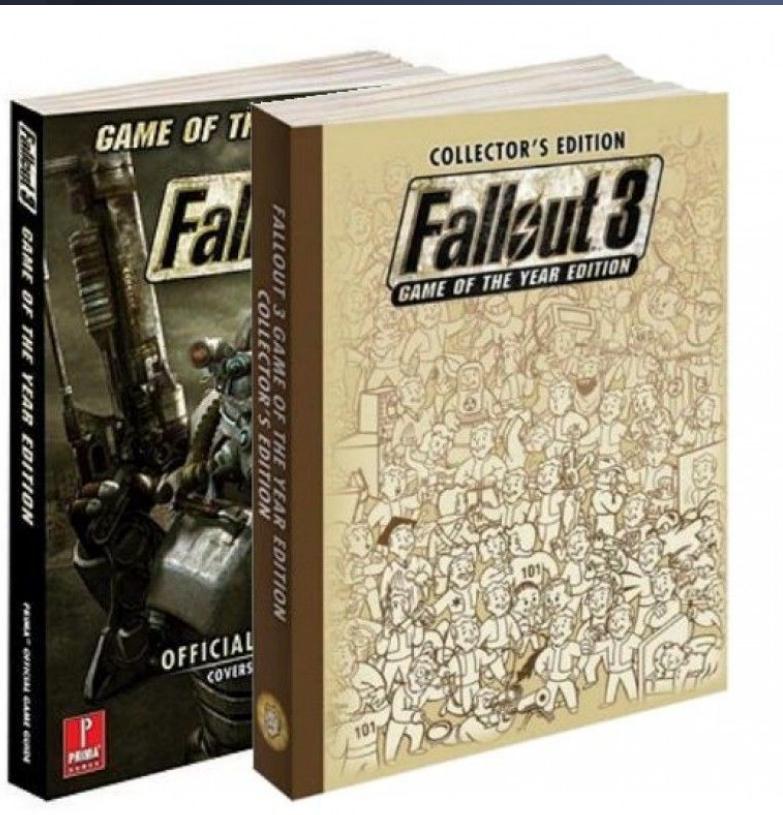
Diseño de contenidos

- Diseñar jugabilidad es duro, pero no es el grueso del desarrollo
 - La jugabilidad es el “esqueleto” del juego, el contenido es “la carne”
 - 40 horas de juego pueden requerir 1 año de producción o más
 - GTA V fueron 5 años, con un equipo de hasta 1000 personas
- El grueso es el contenido, un abanico muy amplio de recursos de juego y audiovisuales
 - Por ejemplo los mundos, los personajes, los objetos... y también las fases, niveles y misiones
 - Se asocian con una *versión estable* del motor de juego y también de su jugabilidad



Diseño de contenidos

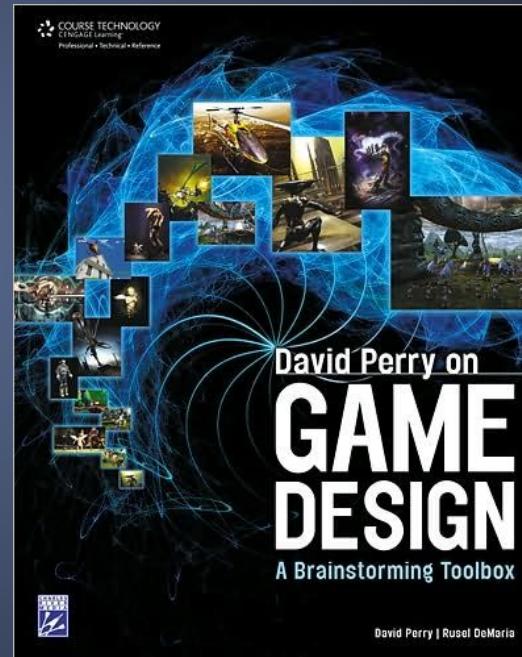
- Una vez definida la jugabilidad, consiste en definir **todo lo demás** de forma acorde



Taxonomía de contenidos

- Argumento
- Personajes
- Escenarios narrativos
- Textos y diálogos
- Secuencias cinematográficas
- Niveles y misiones
- Mundos y lugares
 - Viajes y encuentros
- Objetos y máquinas
 - Armas y armaduras, vehículos, obstáculos y trampas
- Tipos de humanoides
 - Roles, atributos, destrezas y habilidades
- Humanoides
 - Avatares, aliados y enemigos
- Efectos visibles y audibles
 - Fuego, agua, nubes, lluvia o magia

Libro “de consulta” de David Perry



Participación

tiny.cc/DV

- Los puzzles en un juego de puzzles como The Witness... ¿son jugabilidad o contenido?
 - Respuesta (en texto libre)



Diseño de fases, niveles y misiones

- A priori, consiste en **combinar mecánicas y dinámicas de juego en *una unidad jugable***
 - Es el “punto de convergencia” de todos los elementos del juego, donde se encarna y alcanza su plenitud *el diseño entero*
 - El diseñador debe ser experto en el entorno de desarrollo y en las distintas *herramientas de creación y edición de niveles y misiones*



Commandos: Behind Enemy Lines (1998)

Diseño de fases, niveles y misiones

- También **es dar forma palpable a la estética**
 - Elaborar el argumento narrativo
 - Asociado a los objetivos y conflictos del juego
 - Elaborar más temas o *escenarios narrativos* a usar
 - Escape
 - Persecución
 - Venganza
 - Lucha por los recursos
 - Infiltración
 - Giro inesperado
 - ...



“The best side quests in the business are in
The Witcher 3” - Brad Johnson

Fases o niveles

- Porciones del juego *con mínimo un objetivo y pensadas para jugarse como una unidad*
 - Suelen ocupar un mismo espacio (conjunto de escenarios) y misma estructura jugable y narrativa
- ¿Y por qué no hacer *mundo abierto*?
 - Limitaciones de memoria o rendimiento
 - División de trabajo en producción
 - Narrativa episódica
 - Gestionar progresión en dificultad
 - Gestionar distribución de mecánicas y dinámicas



Aspectos de los niveles

- N° Jugadores, Modos de juego, etc.
- Coherencia y Nivel de detalle
- Navegabilidad y Ergonomía
- Narrativa
 - *Gancho* y *Efecto Wow!*
 - Atmósfera (Paleta de colores, sonido ambiente...)
- Equilibrio
 - Dificultad, ritmo y variedad
- Duración y rejugabilidad
 - Ej. 1 sesión = 2-4 horas, 1 nivel = 30 min, etc.



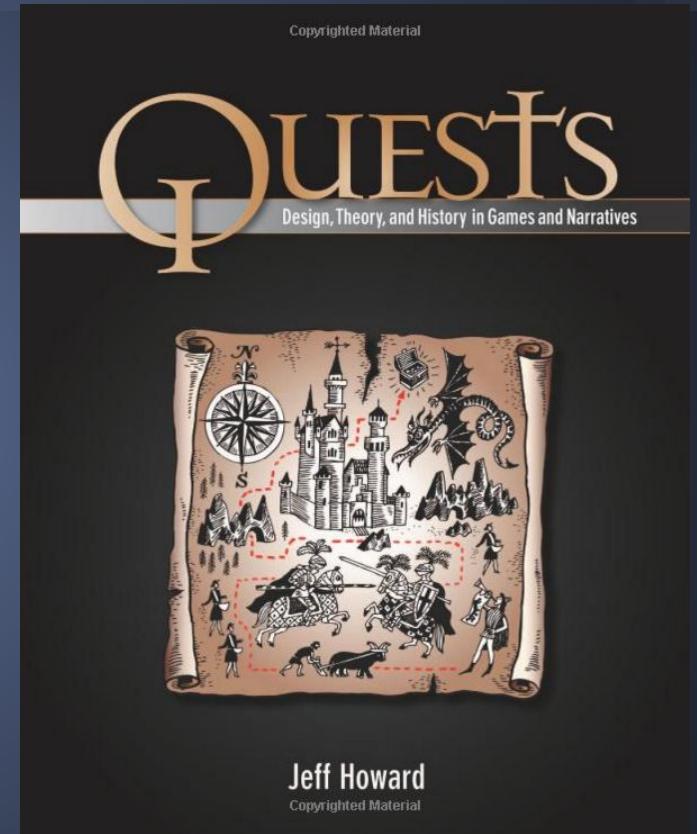
Misiones

- Las misiones ofrecen **actividades** al jugador y **objetivos** a corto-medio plazo
 - Especialmente comunes en RPGs y MMOGs, donde se les llama **quests** (*side quests* si no forman parte de la historia principal)
 - Deben ser **breves**, **divertidas**, basarse en **mecánicas principales** del juego y apoyar su **narrativa**
 - Ayudan a marcar el **ritmo**, añaden **variedad...** (muchos objetivos fáciles a corto plazo vs. misiones abiertas durante algo más de tiempo)

15 min. aprox

Aspectos de las misiones

- Contexto/Entorno
- Fuente/Comienzo
 - Un NPC, el propio sistema...
- Objetivo/Desafíos/Final
 - A veces encajan con un tema (escenario narrativo) o tienen forma de puzzle
 - Pocos, claros y sencillos
- Refuerzos & Castigos
 - Según la misión sea primaria (principal) o secundaria



Quests (Howard, 2008)

Ejemplos



Capítulo 13: Locomoción
(Uncharted 2: El Reino de los Ladrones)



Misión Secundaria “Vuela Conmigo”
(Fallout New Vegas)

Contenido creado por el usuario

- Una opción es poner a los jugadores a diseñar/desarrollar sus propios *contenidos*



Generación procedural

PROCEDURAL GENERATION / PROCGEN

- Algoritmos para introducir novedades **automáticamente** en el contenido del juego
 - No tienen por qué ser IA, sino mera *combinatoria*
 - Puede incluir “IA”, y ser Creatividad Computacional



Dwarf Fortress (2006)

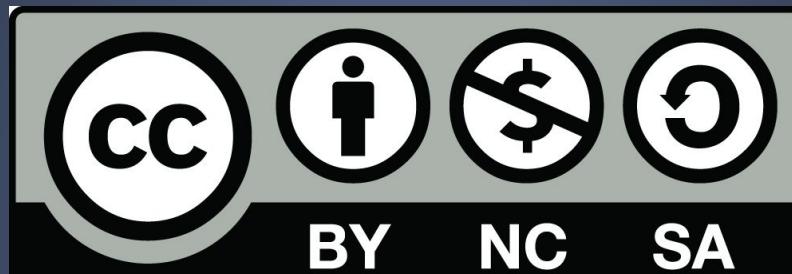


Minecraft (2011)

Resumen

- El diseño/desarrollo de contenidos es la parte más extensa de una producción
- Hay diseñadores de concepto, de juego y de contenido (todo lo añadido a la jugabilidad)
- Diseñar niveles y misiones es combinar los elementos y dar forma a la narrativa
- Un nivel es una porción del juego que funciona como una unidad jugable
- Una misión propone objetivos al jugador para satisfacerlo a corto-medio plazo

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

