



Diseño de Videojuegos

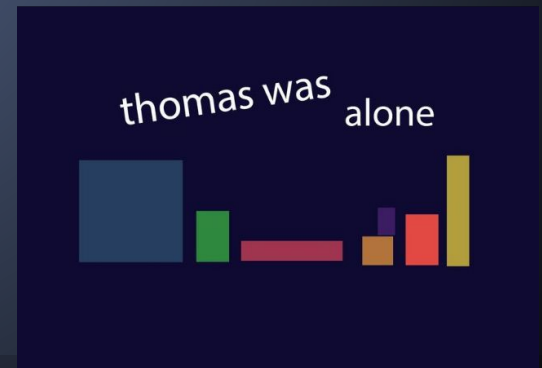
Contenidos

Personas y otras criaturas

Personajes icónicos y novedosos



Personajes enmascarados y originales



Personas y otras criaturas

Puntos clave

- Personas y criaturas inteligentes
- Avatares, enemigos y secundarios
- Diferenciación ortogonal de unidades
- Inteligencia artificial y comportamiento complejo

Introducción

- No todos los mundos lo requieren, pero si hay personas y criaturas *más o menos* “humanoides” o inteligentes, son el contenido más complejo de diseñar
- *¿Qué es una persona?* Pregunta abierta...
 - Muchos elementos que definir, ¡pero siempre al servicio de la jugabilidad!
 - Queremos un *ser* simulado de manera coherente, un *avatar o personaje no jugador (NPC)* equilibrado en su dinámica, y un *personaje* dramático creíble

Personas y criaturas inteligentes

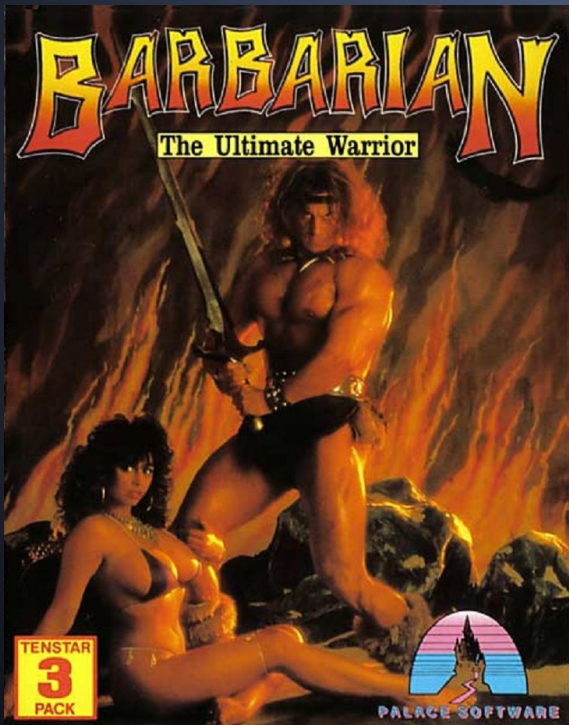
- Desde el punto de vista creativo hay que diseñar en todas las dimensiones
 - **Dimensión corporal** (apariencia, vestimenta...)
 - Moviéndose con los controles (cinestesia, expresividad...)
 - Animando su esqueleto, a veces parecido a un títere o muñeco de trapo (*ragdoll*)
 - **Dimensión psicológica** (sabiduría, intuición...)
 - Comunicándose (gestual, verbal -textos-...)
 - **Dimensión “espiritual”** (afiliación como aliado, enemigo o neutral, héroes o villanos...)
 - Obrando (honestidad, perversión, coraje...)

Personas y criaturas inteligentes

- Posibles rasgos a definir
 - Rol en el juego (avatar, aliado, enemigo, “extra”...)
 - Características básicas (género, edad, nombre...)
 - Profesión y situación actual
 - Objetivos (y el arco de evolución que lleva)
 - Puntos fuertes y puntos débiles
 - Rasgos de su personalidad y tendencias emotivas
 - Ideología, miedos, hobbies, mascotas, rarezas, etc.
 - Relaciones con otras personas o criaturas (familiares, laborales, amistad, facciones, etc.)
 - Latiguillos (frases típicas)
 - ...

Personas y criaturas inteligentes

- Más o menos detalle según requiera el rol que le corresponda en el juego



Estereotipo de “Bárbaro”



Reinvención del arquetipo “Bruja”

Avatares, enemigos y secundarios

- **Avatar:** Personas o criaturas sobre las que toma control el jugador (*Player Characters*)
- **Aliados, enemigos y neutrales:** Seres inteligentes no controlados por el jugador (*Non-Player Characters*), la máquina los usará a nuestro favor o en nuestra contra
- **Secundarios:** Seres poco relevantes, a veces monstruos o individuos insignificantes
 - Muchas veces se pueden tratar y diseñar como meros “objetos inertes” (puro decorado)

Ejemplos

Evolución de Lara Croft (Tomb Raider)



GLaDOS (Portal)



Grunts y otros del Covenant (Halo: Combat Evolved)



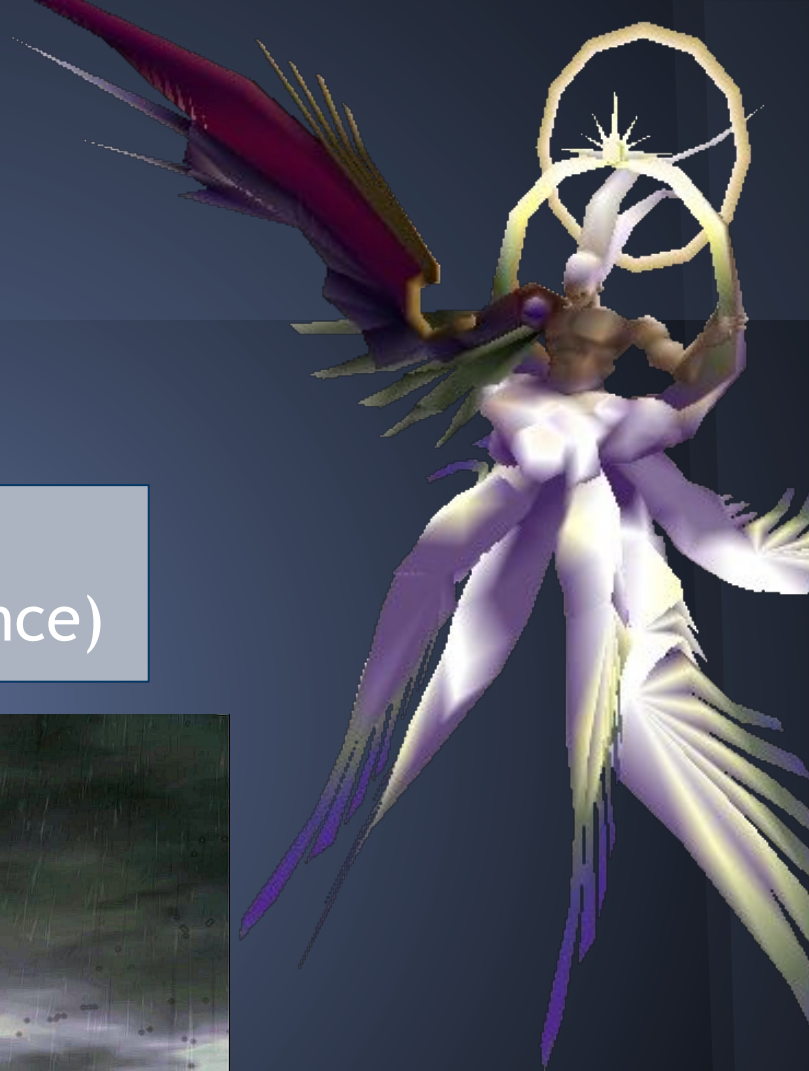
Ejemplo



Senator Armstrong
(Metal Gear Rising: Revengeance)



Malus (Shadow
of the Colossus)



Safer-Sephiroth
(Final Fantasy VII)

Participación

tiny.cc/DV

- ¿Qué secundario de videojuego recuerdas como **carismático y bien diseñado**?
 - Respuesta (en texto libre)



Diferenciación ortogonal de unidades



Marco de situación + Guión de acción

Mathias Worch (2014)

ZOMBIE

- Weak
- Low Speed
- Low damage
- Can be killed with pistol to preserve ammo

APPROACH

- Shoot from afar
- Can be ignored for medium periods
- Try to double up

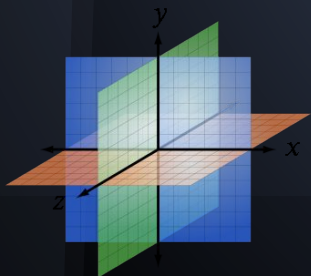


IMP

- More HP than Zombie
- Med Speed
- Low damage
- Takes one shotgun blast

APPROACH

- Avoid fireballs via strafing
- Can be ignored until closer IF not too many other missiles are around



Inteligencia artificial y comportamientos complejos

- Todo contenido mínimamente 'psicológico' que deba ser creíble se incluye aquí
- Son técnicas que sirven para mejorar la jugabilidad y a veces la inmersión
 - Búsqueda de rutas (A^* o malla de navegación...)
 - Entornos “inteligentes” (con información anotada)
 - Árboles de comportamiento
 - Reglas (difusas) u otros sistemas de razonamiento
 - Aprendizaje automático
 - Sistemas adaptativos (como la dificultad)
 - ...

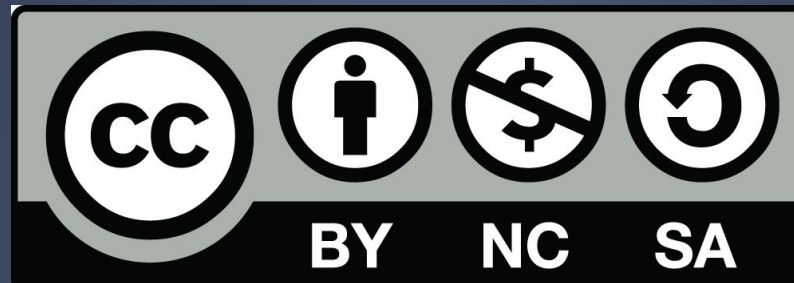
Resumen

- Las personas son lo más difícil de diseñar
- Las dimensiones corporal, intelectual y espiritual... deben encajar en la *simulación*, el *juego* y la *narrativa*
- La persona puede ser un estereotipo vacío o tener personalidad, emociones, relaciones...
- Personas y criaturas pueden ser controladas por el jugador (avatares) o por la máquina, con IA o similar (aliados, enemigos, neutrales...) o sin ella, extras insignificantes

Referencias

- Orthogonal Unit Design - Harvey Smith (2003)
<https://www.gdcvault.com/play/1022697/Orthogonal-Unit>
- Meaningful Choice in Game Level Design - Matthias Worch (2014)
<https://www.youtube.com/watch?v=BEF4GVNzkUw>
- Lo que podemos aprender de Doom - Game Maker's Toolkit (2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=yu00bGjCA7Q&feature=youtu.be>

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2019)

www.federicopeinado.es

