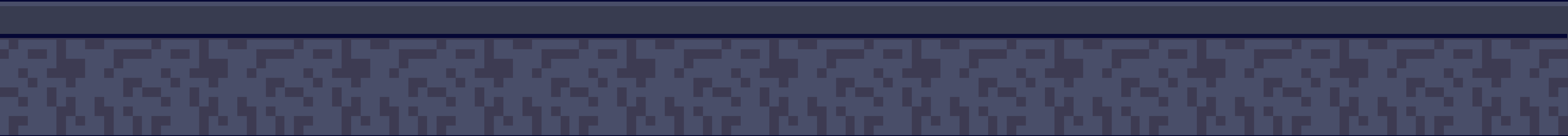


INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS CLASE 3





CONTENIDOS



PRESENTACIÓN

Introducción
Objetivos
Evaluación

00

03

NIVEL 3

Prototipos

NIVEL 1

Introducción al diseño

01

04

BONUS

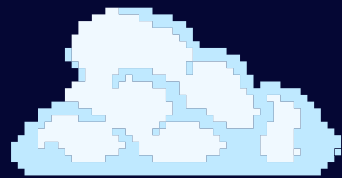
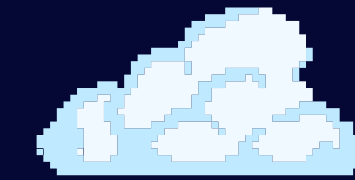
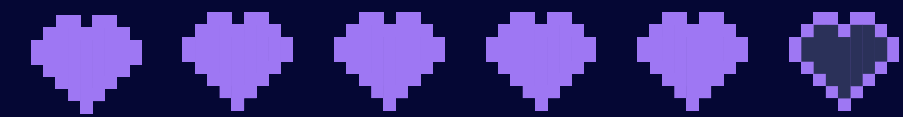
NIVEL 2

Documentación

02

05

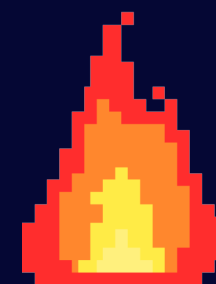
CRÉDITOS



01

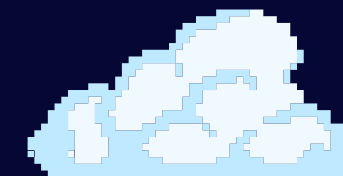
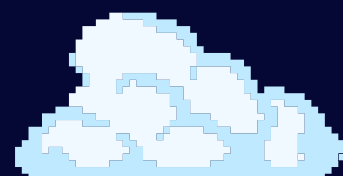
INTRODUCCIÓN AL DISEÑO

DIFERENCIA ENTRE “JUGAR” Y “JUEGO”. ¿QUÉ ES UN JUEGO?
¿QUÉ ES UN VIDEOJUEGO?. HISTORIA DE LOS VIDEO JUEGOS. GÉNEROS DE
VIDEOJUEGOS. ¿QUÉ ES EL DISEÑO DE JUEGOS?. **ELEMENTOS FORMALES DE UN
JUEGO. ESTRUCTURA DE UN VIDEOJUEGO**



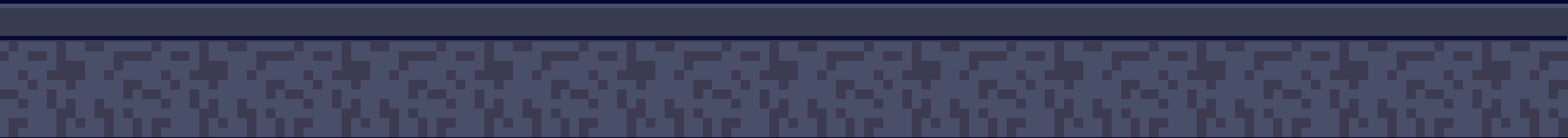
REPASAMOS





GÉNERO

GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS (Adams, 2010).



HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

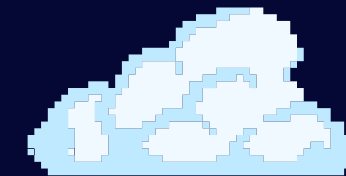
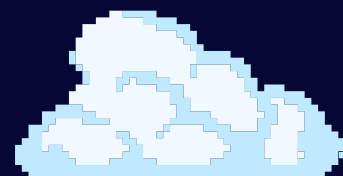


HISTORIA

1980

LA CRISIS DE LOS VIDEOJUEGOS DE 1983 FUE EL RESULTADO DE UN CÚMULO DE FACTORES, ENTRE ELLOS, LA SATURACIÓN DEL MERCADO, LA COMPETENCIA CON COMPUTADORAS PERSONALES, Y LA FALTA DE CONTROL SOBRE LA CALIDAD DE LOS PRODUCTOS. SI BIEN TUVO EFECTOS DEVASTADORES A CORTO PLAZO, TAMBIÉN PERMITIÓ LA REESTRUCTURACIÓN DE LA INDUSTRIA Y ABRIÓ LAS PUERTAS AL DOMINIO DE COMPAÑÍAS JAPONESAS, LIDERADAS POR NINTENDO, QUE SENTARON LAS BASES DEL MERCADO ACTUAL.

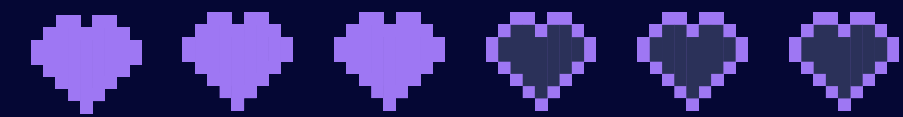
ESTRUCTURA



DIEUJAMOS

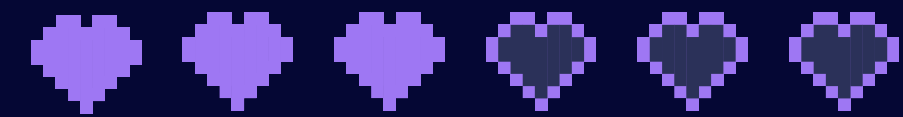
AHORA QUE YA SABEMOS QUÉ ES UN JUEGO Y A QUÉ SE DEDICA UN DISEÑADOR DE JUEGOS, PODEMOS EMPEZAR A ESTUDIAR CUÁLES SON LOS ELEMENTOS PRINCIPALES QUE LO FORMAN. HASTA AHORA SABEMOS QUE ESOS ELEMENTOS BÁSICOS SON LAS REGLAS, LAS METAS Y LOS DESAFÍOS.

NO OBSTANTE, PARA PODER ENTENDER UN JUEGO EN SU TOTALIDAD HAY QUE TENER EN CUENTA TODOS LOS ELEMENTOS QUE LO FORMAN. NO HAY UNA CLASIFICACIÓN ESTÁNDAR QUE ENUMERE TODOS LOS ELEMENTOS FORMALES DE UN JUEGO POR LO QUE, DE NUEVO, TODO DEPENDE DE LA PERSPECTIVA QUE SE QUIERA ADOPTAR.



LAS **DINÁMICAS SON EL RESULTADO DE PONER LAS MECÁNICAS DEL JUEGO EN MOVIMIENTO. CABE DESTACAR QUE SON PARTE DE LA EXPERIENCIA DE JUEGO Y, POR LO TANTO, DE SU JUGABILIDAD. ASÍ COMO HEMOS VISTO QUE EXISTEN MECÁNICAS PRINCIPALES QUE DEFINEN EL NÚCLEO DEL JUEGO, TAMBIÉN ENCONTRAMOS DINÁMICAS PRINCIPALES PRESENTES EN ÉSTE.**

CUANDO NOS REFERIMOS AL NÚCLEO DEL JUEGO, PODEMOS IMAGINARLO COMO LAS DINÁMICAS QUE SE GENERAN A PARTIR DE LAS MECÁNICAS PRINCIPALES. EN ESTE SENTIDO, LAS DINÁMICAS DESCRIBEN DE QUÉ TRATA EL JUEGO, Y PUEDEN HACERLO EN UNA SOLA FRASE



SUPERVIVENCIA. EL SER HUMANO TIENE LA NECESIDAD INTRÍNSECA DE SOBREVIVIR Y PROSPERAR. EN LOS JUEGOS, NO ES MUY DIFERENTE. ESTA DINÁMICA TRATA DE PROTEGERSE A UNO MISMO Y SOBREVIVIR DURANTE TODO EL JUEGO. SIN EMBARGO, NO HAY QUE CONFUNDIR ESTA DINÁMICA CON LA CONDICIÓN DE PERDER EN EL JUEGO. SI EL JUGADOR ESTÁ MÁS CONCENTRADO EN MATAR ENEMIGOS O GANAR NUEVOS PODERES, ENTONCES LA SUPERVIVENCIA ES UNA DINÁMICA SECUNDARIO QUE SOPORTA OTRA DINÁMICA (COMO CONSTRUCCIÓN O DESTRUCCIÓN) DESTRUCCIÓN. AL CONTRARIO QUE LA DINÁMICA DE SUPERVIVENCIA, ESTA DINÁMICA TRATA DE DESTRUIR TODO LO QUE SE PUEDA.

CONSTRUCCIÓN. ASÍ COMO EL SER HUMANO TIENE LA NECESIDAD DE SOBREVIVIR, TAMBIÉN TIENE LA NECESIDAD DE CONSTRUIR Y/O CREAR. EN LA MAYORÍA DE RPGS, EL NÚCLEO ES EL DESARROLLO DEL PERSONAJE (EL CUAL SUBE DE NIVEL PROGRESIVAMENTE), AUNQUE TAMBIÉN ESTÁ PRESENTE EN LOS JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN DE CIUDADES, PARQUES, ETC.

COLECCIÓN. ESTA DINÁMICA DESCRIBE LA POSIBILIDAD DE COLECCIONAR CUALQUIER TIPO DE ELEMENTO, POR LO QUE SUELE ESTAR MUY PRESENTE EN JUEGOS DE PLATAFORMAS (COLECCIONAR MONEDAS O PUNTOS), JUEGOS CASUALES (JUNTAR OBJETOS DE CADA TIPO) O JUEGOS DONDE EL QUE MÁS OBJETOS OBTENGA GANA LA PARTIDA. EJEMPLOS: LITTLE BIG PLANET, SONIC THE HEDGEHOG.

PERSEGUIR O EVADIR. SE TRATA DE CAPTURAR UNA PRESA O ESCAPAR DE LOS DEPREDADORES. UN JUEGO MUY POPULAR QUE MUESTRA DE FORMA EVIDENTE ESTA DINÁMICA ES PAC-MAN, PERO TAMBIÉN SE USA COMO DINÁMICA BASTANTE FRECUENTE EN

COMERCIO. JUGAR NO TIENE POR QUÉ SER SIEMPRE ALGO COMPETITIVO: LA COOPERACIÓN ENTRE DOS JUGADORES PUEDE SER FUNDAMENTAL AÚN SIENDO Oponentes. EN LOS JUEGOS DONDE HAY UNA CANTIDAD DE RECURSOS CONSIDERABLE QUE PUEDEN SER COMPARTIDOS, NO ES RARO VER ESTA DINÁMICA.

CARRERA HASTA EL FINAL. AUNQUE ESTA DINÁMICA INCLUYE TODOS AQUELLOS JUEGOS DE CARRERAS, TAMBIÉN HACE REFERENCIA A AQUELLOS JUEGOS DONDE EL GANADOR ES EL QUE CONSIGUE ALGO PRIMERO.

METAS: SON CONOCIDAS COMO “MISIONES” O “QUESTS” (AVENTURAS). AL ALCANZAR UNA META, EL JUGADOR NORMALMENTE RECIBE UNA RECOMPENSA PARA QUE LO MOTIVE A SEGUIR JUGANDO

LAS METAS DE UN JUEGO ESTÁN DEFINIDAS POR LAS REGLAS Y SON ARBITRARIAS PORQUE EL DISEÑADOR DEL JUEGO PUEDE DEFINIRLAS DEL MODO QUE QUIERA. ADEMÁS, NO SON TRIVIALES PORQUE SIEMPRE DEBEN INCLUIR ALGÚN TIPO DE DESAFÍO MOTIVADOR QUE EL JUGADOR ESTÉ DISPUESTO A AFRONTAR.

A MENUDO, LAS REGLAS DE UN JUEGO PUEDEN DEFINIR UNA META COMO CONDICIÓN DE VICTORIA, ESTO ES, UNA SITUACIÓN INEQUÍVOCA DONDE EL JUGADOR SE DECLARA GANADOR. EN CASO DE QUEDAR EMPATE, EL DISEÑADOR SIEMPRE PUEDE DISEÑAR ALGUNA MECÁNICA QUE PERMITA EL DESEMPATE.

POR OTRO LADO, **LA REGLA QUE DETERMINA CUÁNDO EL JUEGO SE HA ACABADO SE CONOCE COMO CONDICIÓN DE FINALIZACIÓN.** A DIFERENCIA DE LA CONDICIÓN DE VICTORIA, ÉSTA ÚLTIMA NO TIENE POR QUÉ FINALIZAR EL JUEGO.







**BRENDA BRATHWAITE Y IAN SCHREIBER (BRATHWAITE & SCHREIBER, 2009)
PRESENTAN UNA CLASIFICACIÓN SIMPLE Y BASTANTE GENERAL QUE PUEDE APLICARSE SIN PROBLEMA A UN VIDEOJUEGO.**

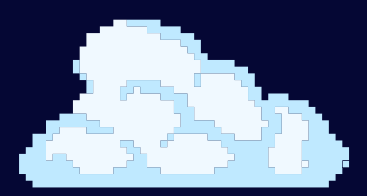
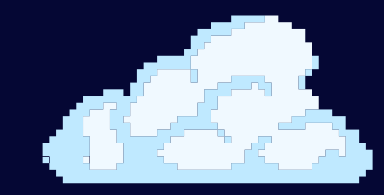
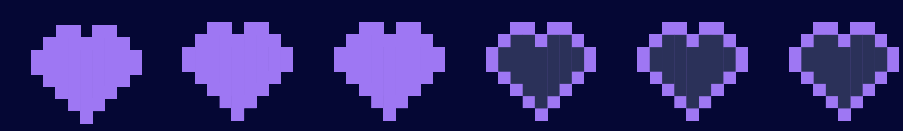
MECÁNICAS DE INICIO. SON LAS REGLAS QUE DESCRIBEN CÓMO EMPIEZA UN JUEGO.

CONDICIONES DE VICTORIA. SON LAS REGLAS QUE DESCRIBEN CÓMO SE PUEDE GANAR EN UN JUEGO.

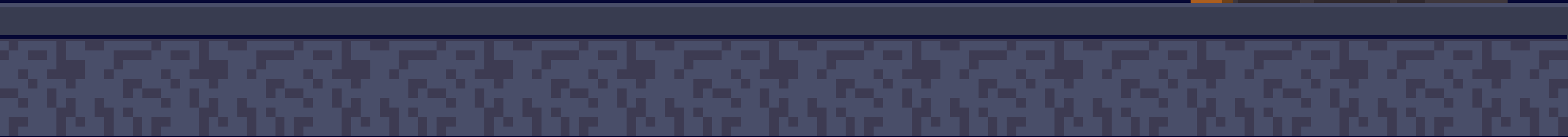
PROGRESIÓN DEL JUEGO. SON LAS REGLAS QUE DESCRIBEN CÓMO SE AVANZA DURANTE EL JUEGO, ES DECIR, POR TURNOS O A TIEMPO REAL. LOS JUEGOS POR TURNOS SON MÁS COMUNES EN JUEGOS CONVENCIONALES.

ACCIONES DEL JUGADOR. LAS ACCIONES SE ENTIENDEN MUCHAS VECES COMO“VERBOS”, DE MODO QUE LAS MECÁNICAS DICEN EN QUÉ CONDICIONES SE PUEDEN LLEVAR A CABO LAS ACCIONES PARA PODER PROGRESAR. ADEMÁS, TAMBIÉN DESCRIBEN QUÉ EFECTOS TIENEN AL CAMBIAR EL ESTADO DEL JUEGO.

DEFINICIÓN DE LA VISIÓN DEL JUEGO. SON LAS REGLAS QUE DESCRIBEN QUÉ INFORMACIÓN PUEDE SABER EL JUGADOR EN CADA MOMENTO.



DINÁMICAS



LAS DINÁMICAS EN VIDEOJUEGOS SON LAS INTERACCIONES Y COMPORTAMIENTOS QUE SURGEN A PARTIR DE LAS REGLAS Y MECÁNICAS DEL JUEGO, MOLDEANDO LA EXPERIENCIA DEL JUGADOR. AUNQUE ESTÁN DISEÑADAS EN FUNCIÓN DE LOS OBJETIVOS Y LA ESTRUCTURA DEL JUEGO, LAS DINÁMICAS REFLEJAN CÓMO LOS JUGADORES RESPONDEN Y SE INVOLUCRAN CON EL JUEGO.

ALGUNOS EJEMPLOS DE DINÁMICAS COMUNES EN VIDEOJUEGOS INCLUYEN:

1. COMPETENCIA

- LOS JUGADORES COMPITEN PARA GANAR O SUPERAR UN DESAFÍO. EN LOS VIDEOJUEGOS DE PELEA, ESTRATEGIA, O DEPORTES, LA DINÁMICA COMPETITIVA ES CLAVE. EJEMPLOS: STREET FIGHTER, LEAGUE OF LEGENDS, FIFA.

2. COLABORACIÓN

- LOS JUGADORES TRABAJAN EN EQUIPO PARA ALCANZAR UN OBJETIVO COMÚN, LO QUE ES TÍPICO EN JUEGOS MULTIJUGADOR COOPERATIVOS. EJEMPLOS: OVERCOOKED, LEFT 4 DEAD, MINECRAFT (EN MODO COOPERATIVO).

3. EXPLORACIÓN

- LOS JUGADORES EXPLORAN ENTORNOS ABIERTOS O NIVELES DESCONOCIDOS, BUSCANDO OBJETOS, DESCUBRIENDO SECRETOS O COMPLETANDO MISIONES. ESTA DINÁMICA ES CENTRAL EN JUEGOS DE MUNDO ABIERTO. EJEMPLOS: THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD, SKYRIM.

4. PROGRESO O CRECIMIENTO

- LA DINÁMICA DE MEJORAR PERSONAJES, HABILIDADES O RECURSOS A LO LARGO DEL JUEGO ES FUNDAMENTAL EN JUEGOS DE ROL (RPG) O SIMULACIÓN. EJEMPLOS: THE WITCHER 3, DARK SOULS, STARDEW VALLEY.

5. SUPERVIVENCIA

- LOS JUGADORES DEBEN GESTIONAR RECURSOS LIMITADOS Y ENFRENTARSE A AMENAZAS CONSTANTES PARA MANTENERSE CON VIDA. ESTA DINÁMICA ES CLAVE EN JUEGOS DE SUPERVIVENCIA. EJEMPLOS: THE LAST OF US, DON'T STARVE.

6. ESTRATEGIA Y TOMA DE DECISIONES

- **LOS JUGADORES DEBEN PLANIFICAR SUS MOVIMIENTOS Y DECISIONES PARA OPTIMIZAR RESULTADOS, YA SEA EN COMBATES O GESTIÓN DE RECURSOS. EJEMPLOS: CIVILIZATION, XCOM, STARCRAFT.**

7. NARRATIVA EMERGENTE

- **LAS ACCIONES DE LOS JUGADORES INFLUENCIAN LA NARRATIVA O EL DESARROLLO DEL MUNDO DEL JUEGO, CREANDO HISTORIAS ÚNICAS. EJEMPLOS: MASS EFFECT, THE SIMS, DETROIT: BECOME HUMAN.**

8. RETO O DESAFÍO

- **EL JUGADOR SE ENFRENTA A UNA SERIE DE PRUEBAS Y OBSTÁCULOS QUE REQUIEREN HABILIDAD O PENSAMIENTO CRÍTICO. JUEGOS DE PLATAFORMAS Y ACERTIJOS SUELEN BASARSE EN ESTA DINÁMICA. EJEMPLOS: CELESTE, PORTAL, CUPHEAD.**

9. ENGAÑO O TRAICIÓN

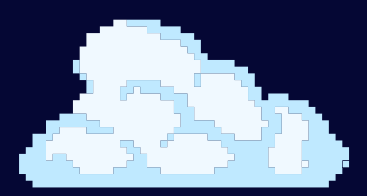
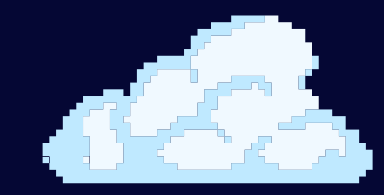
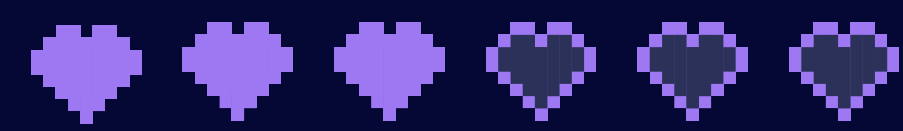
- **EN ALGUNOS JUEGOS MULTIJUGADOR, UNA DINÁMICA PUEDE SURGIR EN TORNO A LA MENTIRA Y LA TRAICIÓN, DONDE LOS JUGADORES DEBEN OCULTAR INFORMACIÓN O MANIPULAR A OTROS PARA LOGRAR SUS OBJETIVOS. EJEMPLOS: AMONG US, TOWN OF SALEM.**

10. RECOLECCIÓN Y GESTIÓN DE RECURSOS

- **EL JUGADOR DEBE RECOLECTAR, ALMACENAR Y ADMINISTRAR RECURSOS PARA PROGRESAR. ESTA DINÁMICA ES COMÚN EN JUEGOS DE ESTRATEGIA, SIMULACIÓN O SUPERVIVENCIA. EJEMPLOS: AGE OF EMPIRES, FACTORIO.**

LAS DINÁMICAS, JUNTO CON LAS MECÁNICAS Y LA ESTÉTICA DE LOS VIDEOJUEGOS, CREAN LA EXPERIENCIA COMPLETA DE JUEGO, HACIENDO QUE CADA TÍTULO OFREZCA UNA SENSACIÓN DISTINTA.

A JUGAR



CONTINUE

