

Fundamentos de Entretenimiento Digital

Diego C. Martínez

Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación
Universidad Nacional del Sur

Componentes de un juego



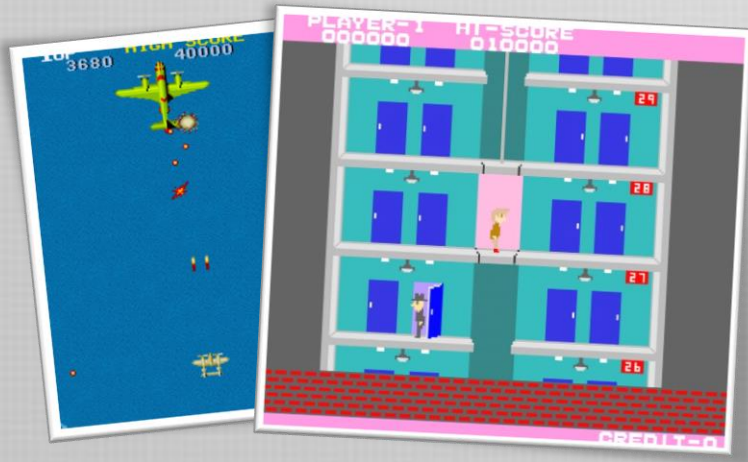
Storytelling



La historia es un aspecto **esencial** en los videojuegos

Puede ser muy simple
e implícita

Puede ser central y
cargada de emociones



Es un componente difícil de elaborar

Es una disciplina en si misma

Storytelling



La historia es un aspecto **esencial** en los videojuegos



Agregan valor al entretenimiento ofrecido por el juego

Provee motivación a una audiencia mayor

Ayuda a mantener interesado al jugador

Vende el juego mejor

Storytelling



La historia es un aspecto **esencial** en los videojuegos

Factores de complejidad



La historia debe ser
Creíble – Coherente - Arbitraria

Storytelling



Ernest Adams

Dramatic Tension

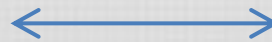
La tensión inherente del relato, llamado también “conflicto”

Algo importante está pendiente

+

El deseo de saber qué sigue

El azar y la repetición destruyen la tensión dramática



Gameplay Tension

La tensión proveniente de los desafíos del juego, a resolver usando la mecánica

La falta de certeza contribuye a crear esta tensión

Storytelling

Existen dos tipos de historias en juegos



Historia Lineal

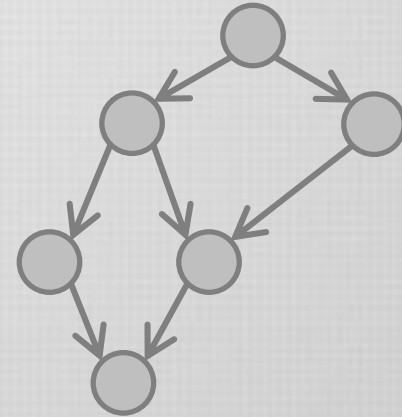
Menos contenido en general

Engine simple

Menos propensa a errores y absurdos

Limita la libertad del personaje

Mayor potencial emocional



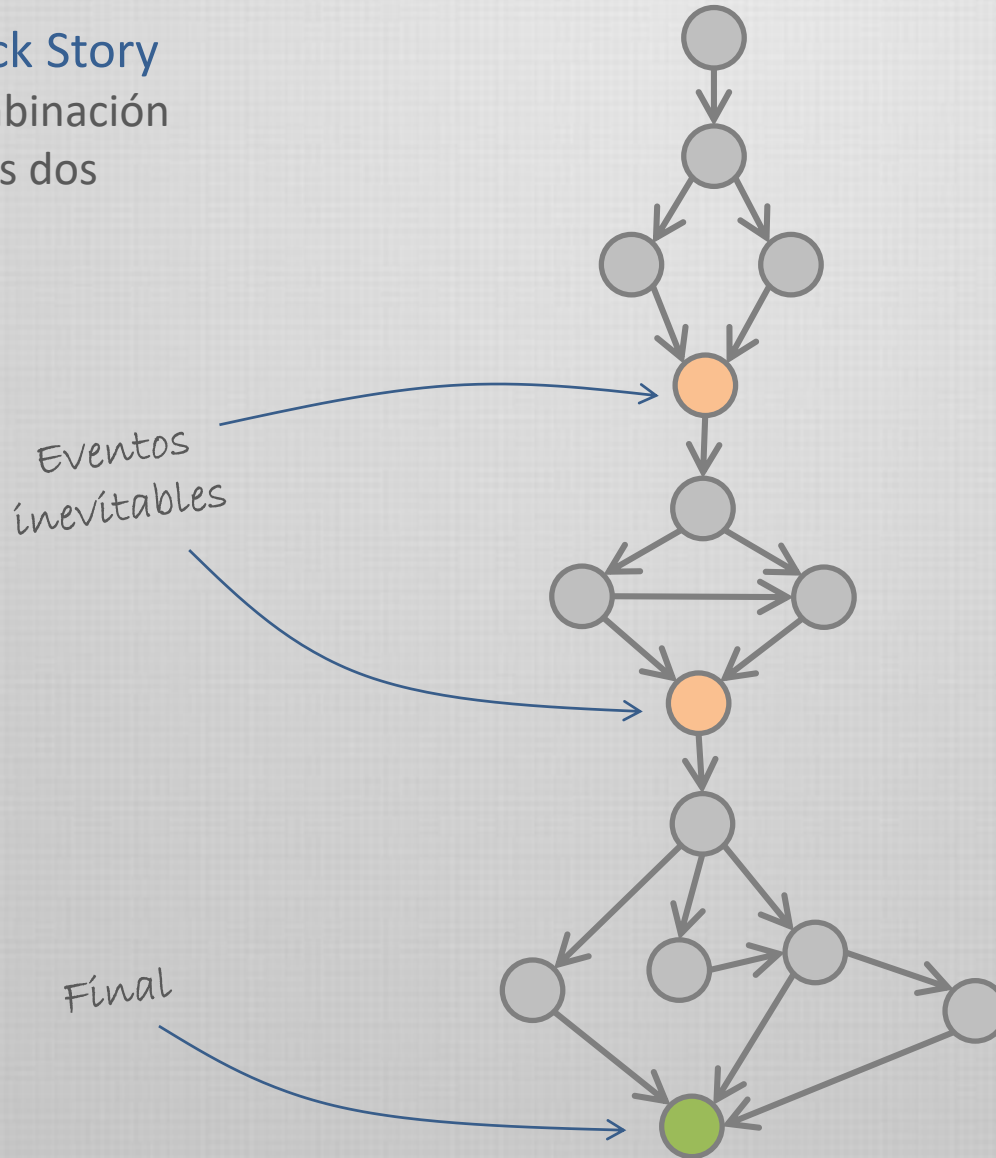
Historia No Lineal

Más complicadas de implementar

Debe jugarse repetidamente para ver todos los resultados

Storytelling

Foldback Story
Una combinación
de los dos



Algunos juegos, como
Los Sims, ofrecen
narrativas emergentes
de la mecánica del
juego

Storytelling

Metas, obstáculos y conflictos
Ingredientes esenciales



Jesse Schell

Tips para la
historia del
juego

Hazlo realista

Imagina las restricciones de los personajes, el mundo creado, los detalles de la historia

Simplicidad y Trascendencia

El mundo del juego es mas simple que el real, y el jugador es mas poderoso en él

Considera flexible la historia, pero que fluya sola
Adaptarla es necesario a veces

Mantén el mundo consistente y accesible

Que no se contradiga y que sea comprensible

Usá clichés judiciosamente

Zombies, dragones, aliens....

Usar un mapa ayuda a la historia

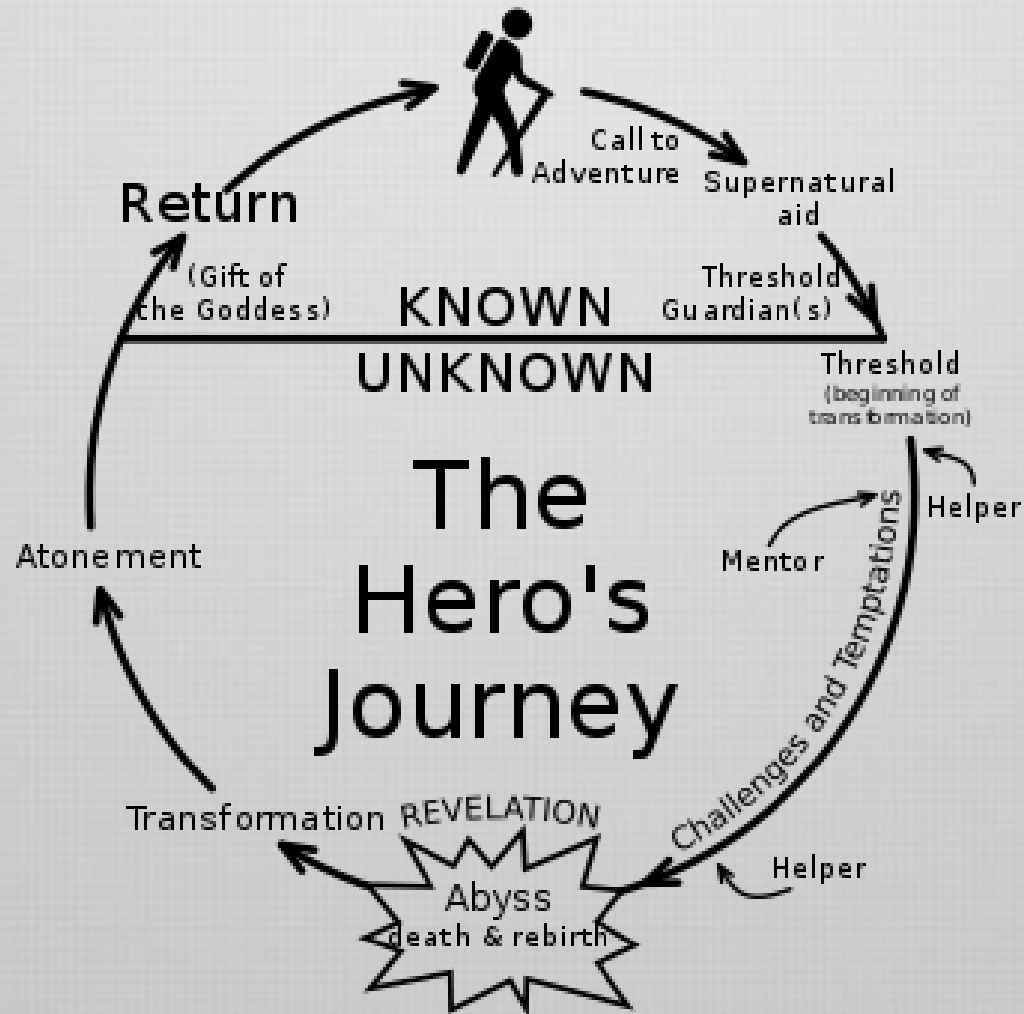
Contribuye al realismo y a la imaginación del jugador

Considera el Periplo del Heroe

Esquema canónico de relato heroico

Storytelling

El Periplo del Héroe



Storytelling



Christopher
Booker

Seven Basic Plots

Overcoming the Monster

Un poder maligno amenaza, posee un tesoro o premio.
Un héroe lo confronta, lo vence y gana el premio.

Rags to Riches

Una figura inmadura, en entorno desfavorable.
Algún suceso lo eleva de estatus, aunque superficialmente

The Quest

El héroe emprende un viaje por un premio invaluable.

Voyage and Return

El héroe viaja a un mundo diferente de su origen. Enfrenta adversidades y retorna a su mundo luego de un gran escape.

Comedy

Conflictos confusos vividos por un personaje simpático, con una conclusión feliz.

Tragedy

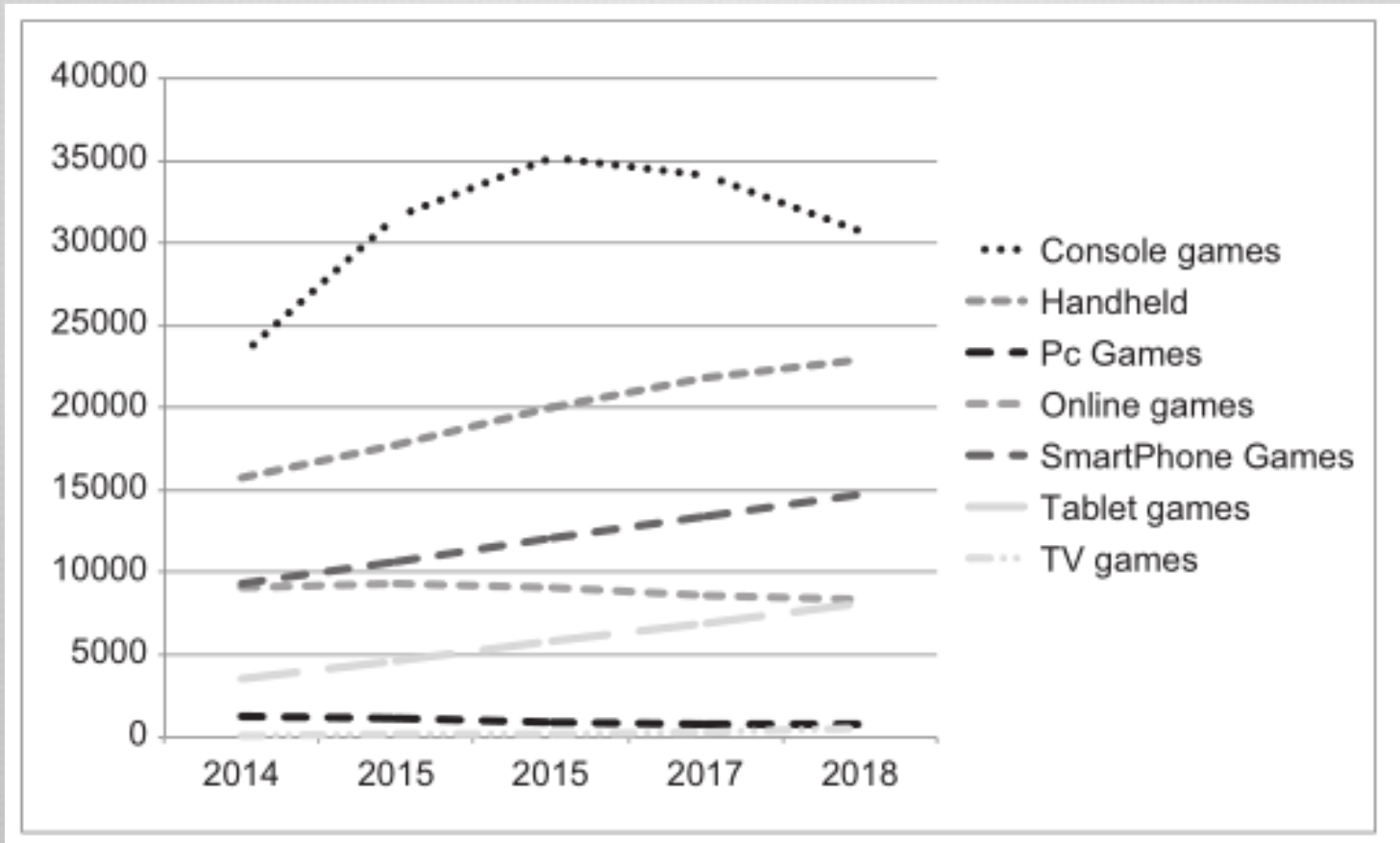
Caída de un personaje que pierde cosas de la vida, a veces por su carácter.

Rebirth

El héroe se redime como mejor persona, por fuerzas externas

Game Industry

Ganancias anuales en millones de euros



Understanding Video Games: The Essential Introduction (3rd Ed)
Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca

Game Industry



Los juegos de PC ostentan las ganancias mas bajas

Son los que más sufren la piratería

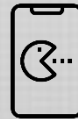
Sin embargo, poseen exclusividad en muchos juegos (simuladores, RTS, etc)



Crece la facilidad de producir juegos

Sin embargo, se complica ubicarlos en el mercado (especialmente los *indies*)

Kickstarter, IndieGoGo impulsan la producción de estratos bajos



El área de mobile games crece fuertemente

Sin embargo, aún esta dominada por varios pesos pesados



Indies deben luchar por innovar en un mercado ágil y cruel

Game Industry

Crece la complejidad del desarrollo de juegos
reflejada en el tamaño del equipo



Halo 2 (2004)

80 personas



CoDMW 2 (2009)

200 personas



GTA V (2013)

500 personas

*“small teams for the App Store,
medium-size teams for Facebook,
large teams for online games,
huge teams in the AAA space”*

Los juegos *indie* han tenido éxitos fuertes que motivan a la comunidad

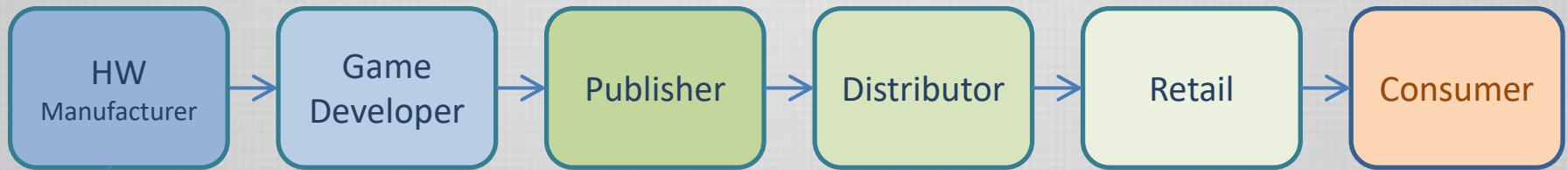
Chzo Mythos (5 Days a Stranger, 7 days a skeptic)

Minecraft

Limbo

Game Industry

Cadena de Valor de la Industria



Fabricante de los componentes
donde se ejecuta el juego

Procesadores
Placas de Video
PC - Consolas

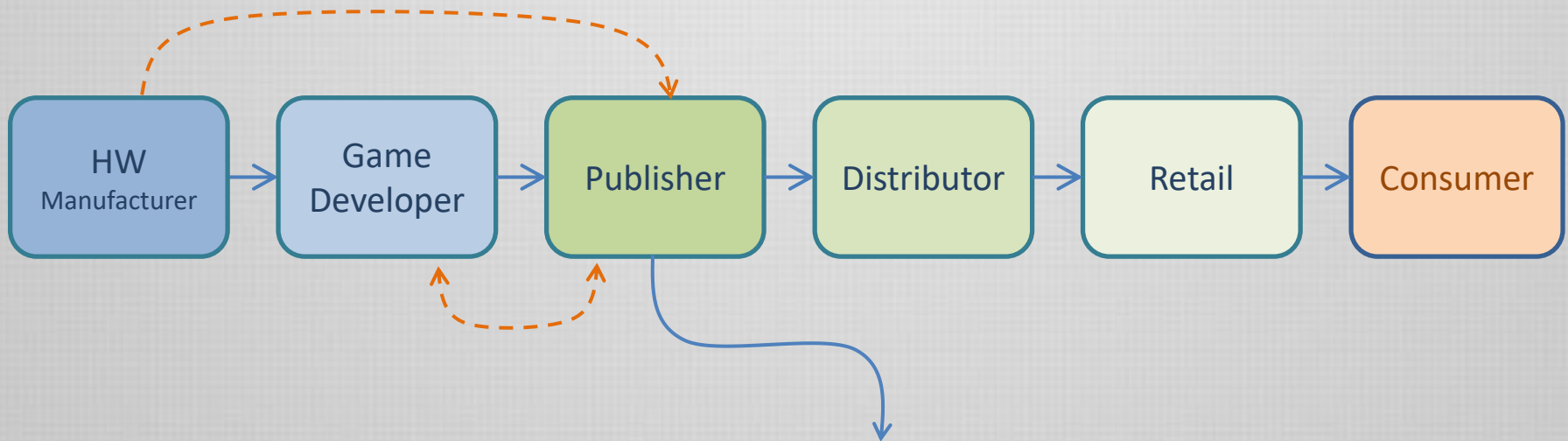
Game Industry

Cadena de Valor de la Industria



Game Industry

Cadena de Valor de la Industria



Es quien ofrece el juego en el mercado

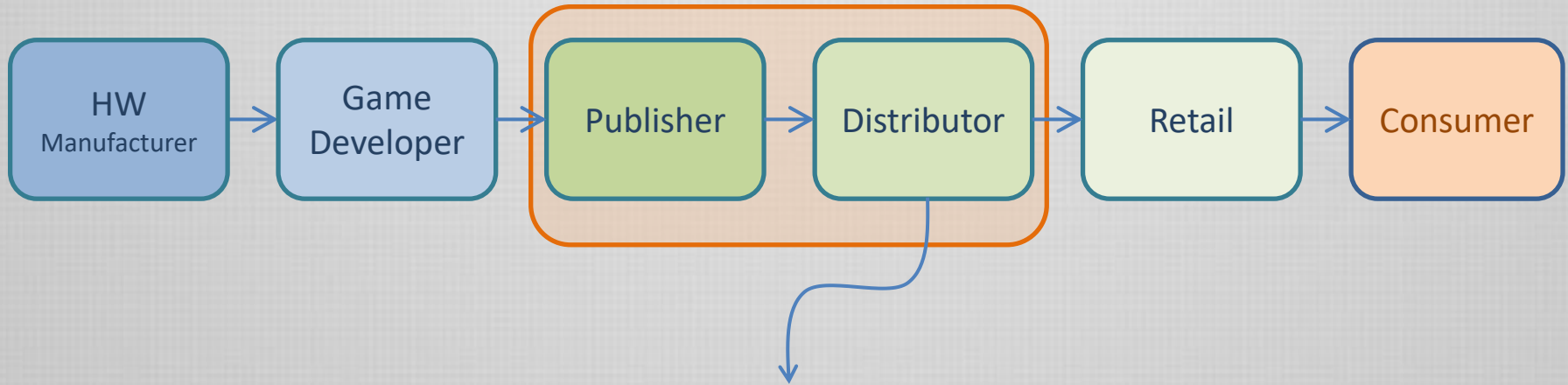
Desarrolla juegos

Compra juegos a desarrolladores independientes

Financia juegos en desarrollo

Game Industry

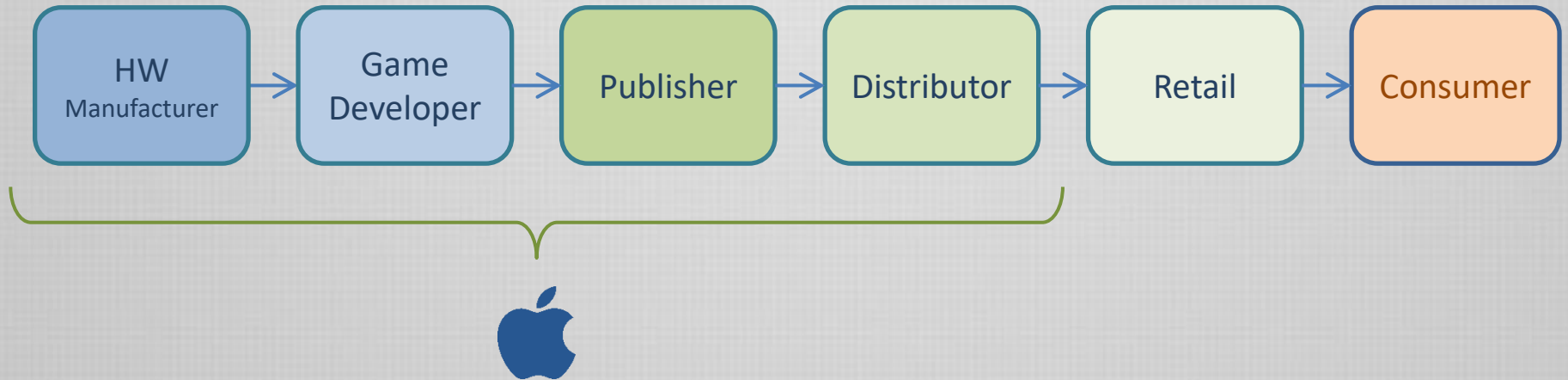
Cadena de Valor de la Industria



Es quien ubica el juego en los puntos de venta
En muchos casos es el mismo *publisher* con su propia
cadena de distribución

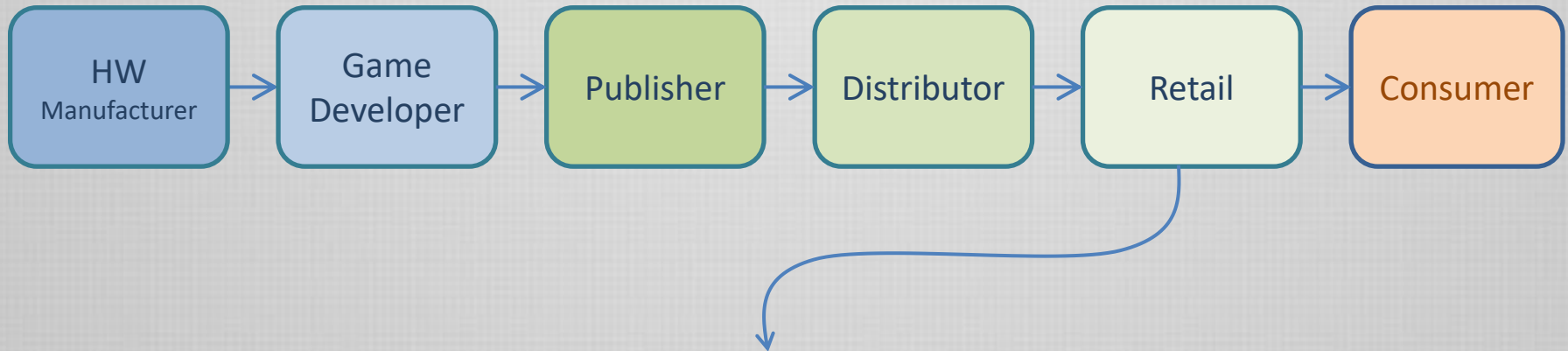
Game Industry

Cadena de Valor de la Industria



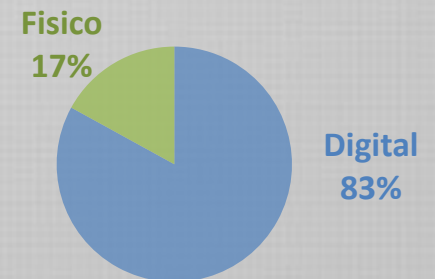
Game Industry

Cadena de Valor de la Industria

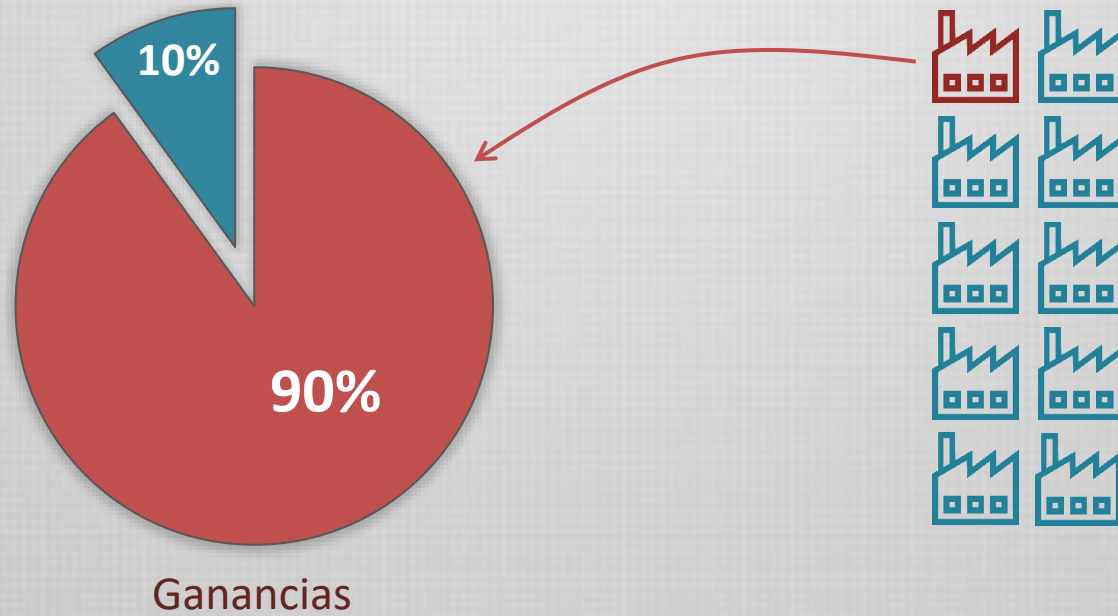


Es el punto de venta donde el consumidor accede al juego
*Tiendas de juegos, de electrónica,
de comics, supermercados*

Ultimamente ha crecido
la compra on-line
y en ese caso este
eslabón no existe

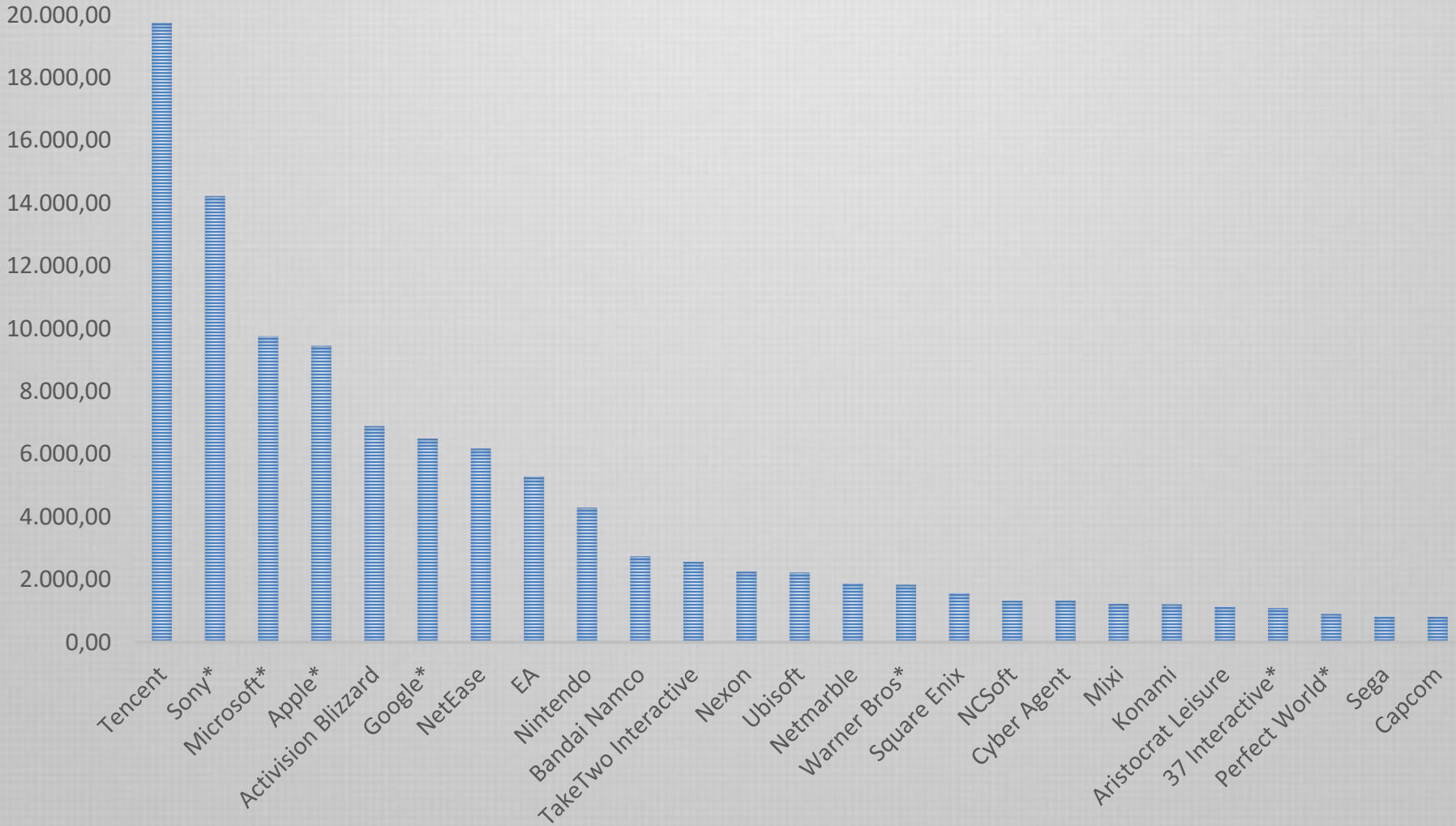


Game Industry



Game Industry

GANANCIAS TOTALES - 2018



Proceso de desarrollo



Lead Designer

Level Designer

Story / Dialogues Writer

Lead Programmers / Technical Directors

Game Mechanics Programmer

User Interface Programmer

3D Graphics Programmer

Artificial Intelligence Programmer

Audio Programmer

Network Programmer

Art Director

Concept Artist

3D Modeler

Texture Artist

Animator / Motion Capture Studio

Voice-Over

Sound Effect

Music

Quality Assurance Team

Beta Testers

Publicistas, abogados, ventas,
escritores, contenidos para fans, etc

Proceso de desarrollo

Al ser un producto de **software**, todos los modelos de desarrollo son técnicamente aplicables al desarrollo de juegos

Cascada

Extreme

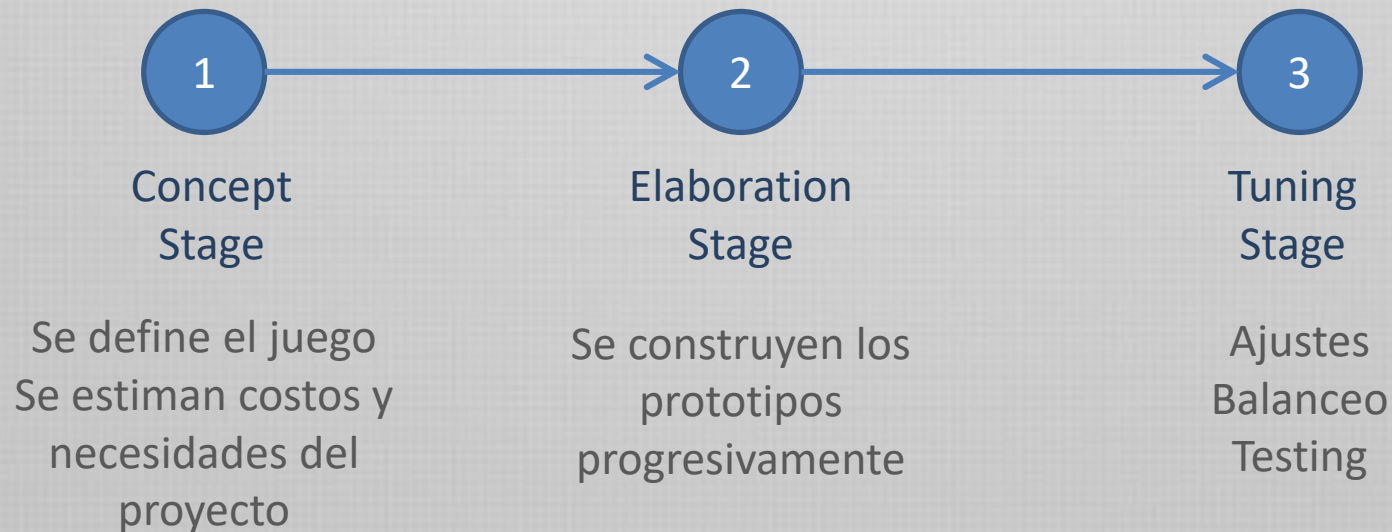
Iterativo

Agile

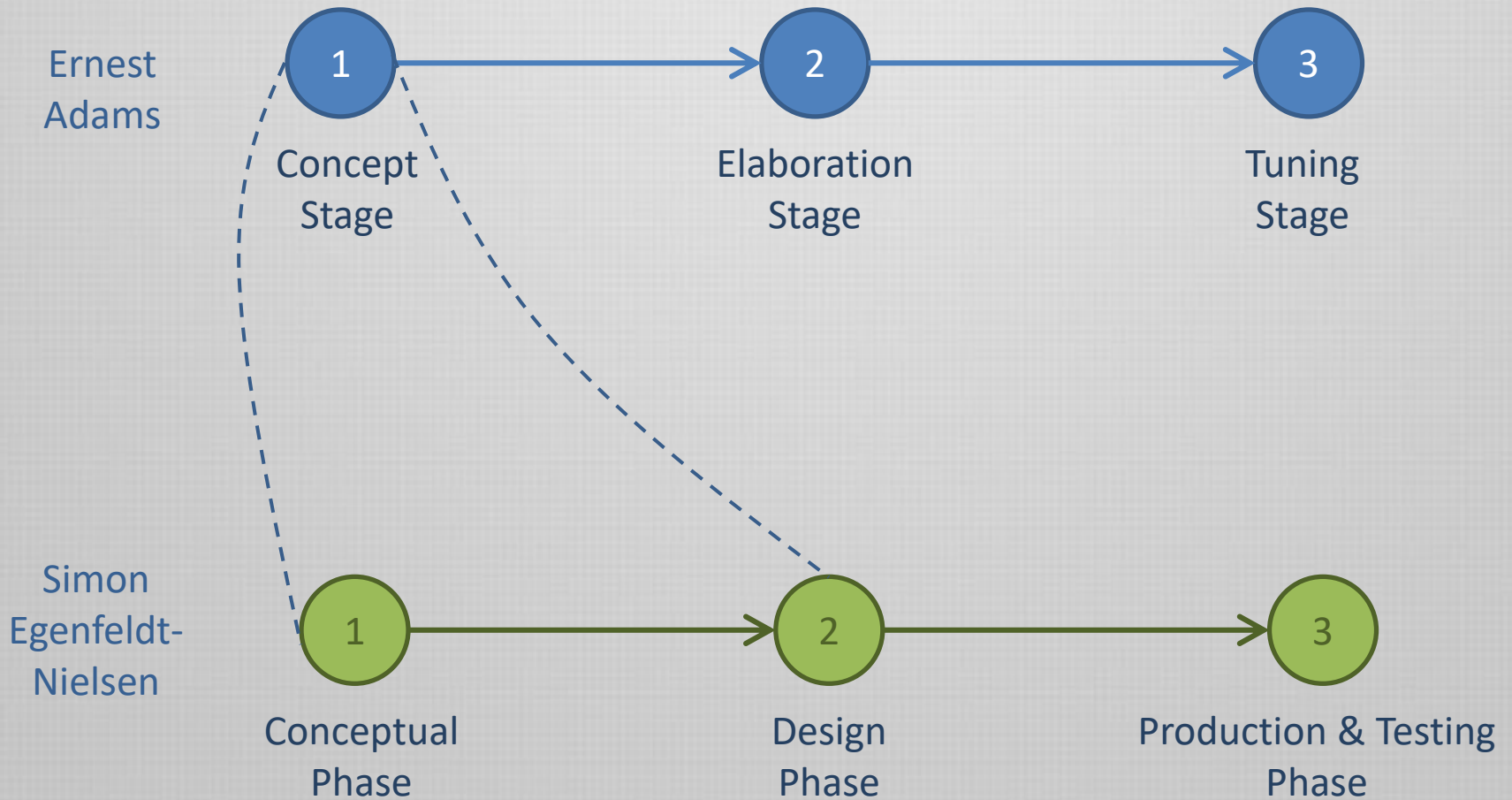
NO hay un estándar consensuado

En general, el modelo promovido es el **iterativo basado en prototipos**

Se distinguen tres etapas elementales

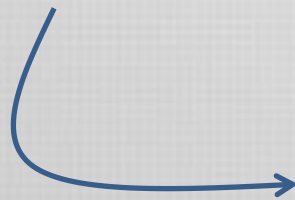


Proceso de desarrollo



Proceso de desarrollo

Ernest
Adams



Definir un concepto de juego
Por ejemplo, el género del juego

Definir la audiencia
"target market"

Definir el rol del jugador
(desde la fantasía propuesta)

Definir la esencia de la experiencia del juego,
los desafíos, las acciones del jugador

Proceso de desarrollo

Ernest
Adams



Construcción del primer prototipo
*Una versión incompleta del juego que muestra
gameplay, mecánica, avatar, niveles, historia*

Es un proceso iterativo
Se generan varios prototipos progresivos

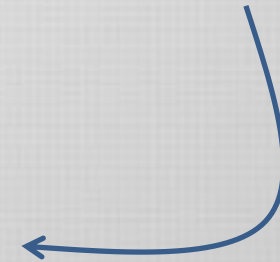
Proceso de desarrollo

Ernest
Adams



Se busca un esquema estable del juego
“feature lock”

Se cierra el diseño, se testea lo implementado
Se ajustan variables para el balance



Documentos

Como todo proceso de desarrollo de software,
el juego requiere buena documentación progresiva

High Concept Document

Game Treatment Document

Character Design Document

World Design Document

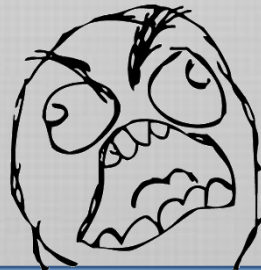
User Interface Document

Flowboard

Story and Level Progression Document

On-Screen Text and Audio Document

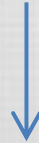
Game Script



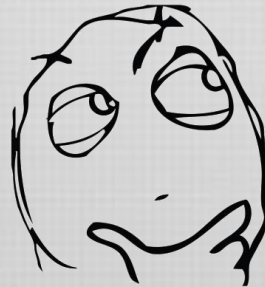
Documentos

En general, muchos aceptan un documento único conceptual
GDD - Game Design Document

Sin embargo, no existe consenso sobre su estructura



¿tiene sentido un *template* universal?

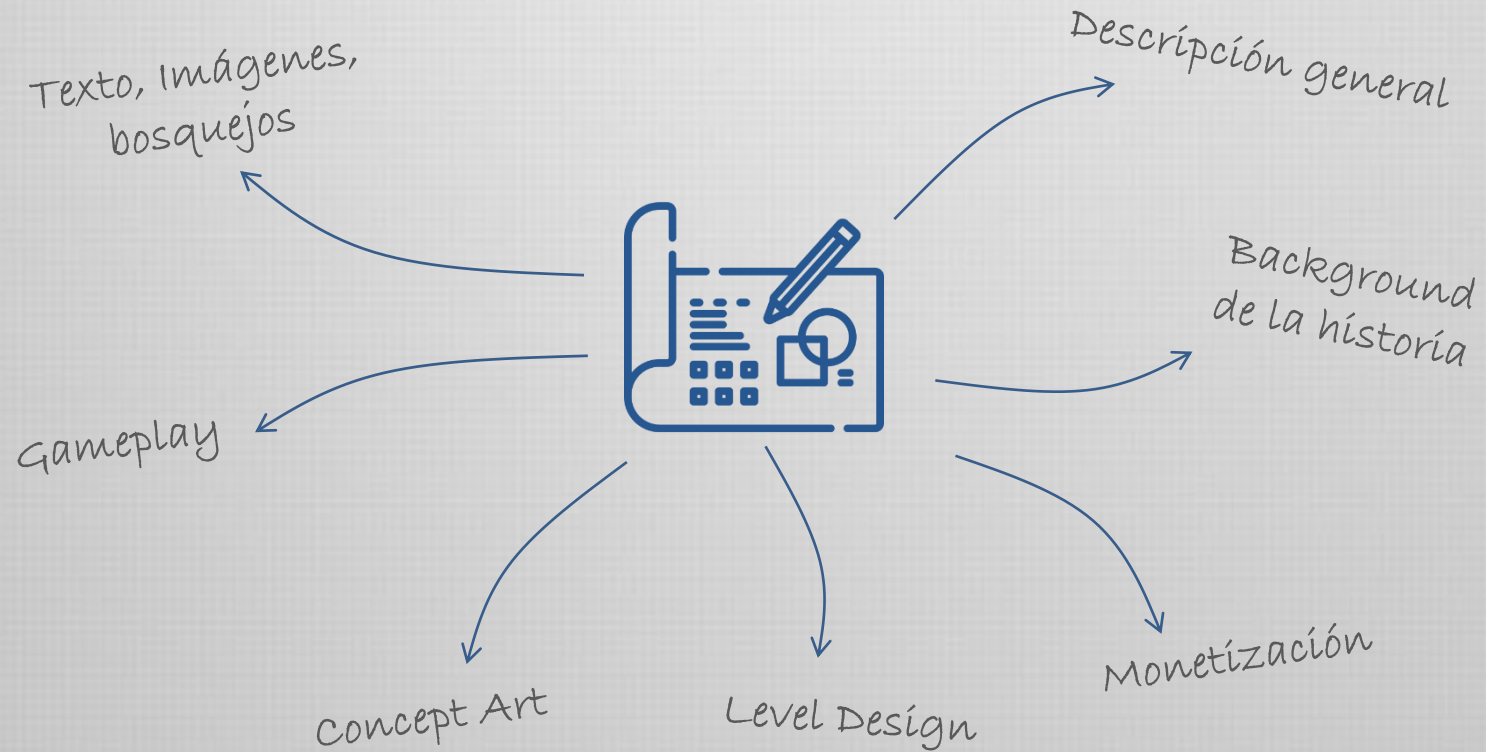


El objetivo de la documentación es
Registro y Comunicación

Cualquier formato que sea aceptado por el grupo de desarrollo es válido

Documentos

Game Design Document



Documentos

Game Design Document

Ejemplos

