

Curso de introducción a la industria de videojuegos / DISEÑO DE JUEGO

¿Qué es y qué no es un Game Designer?



@ludipe

Curso de introducción a la industria de videojuegos

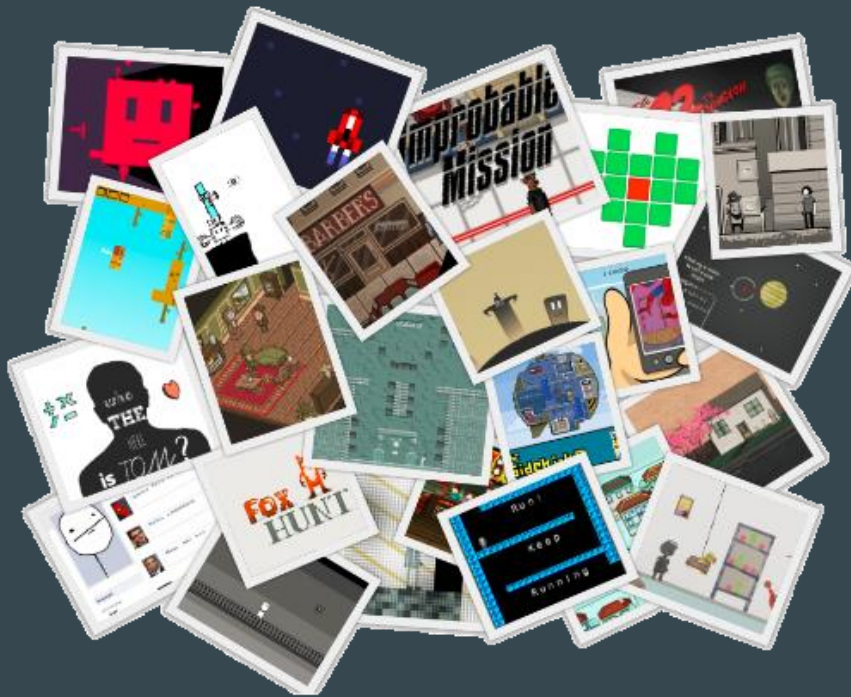
Diseño

¿Qué es y qué no es un Game Designer?



@ludipe

¿Quién soy?



- Diseñador y PR en AIPixel Games
- Missing Translation
- Who the Hell is Sarah?
- A Place for the Unwilling
- Muchos juegos pequeños

Curso de introducción a la industria de videojuegos / DISEÑO DE JUEGO

¿Qué es y qué no es un Game Designer?



@ludipe

GAME DESIGN

¿Qué es y qué no es un Game Designer?



@ludipe

NO es un game designer

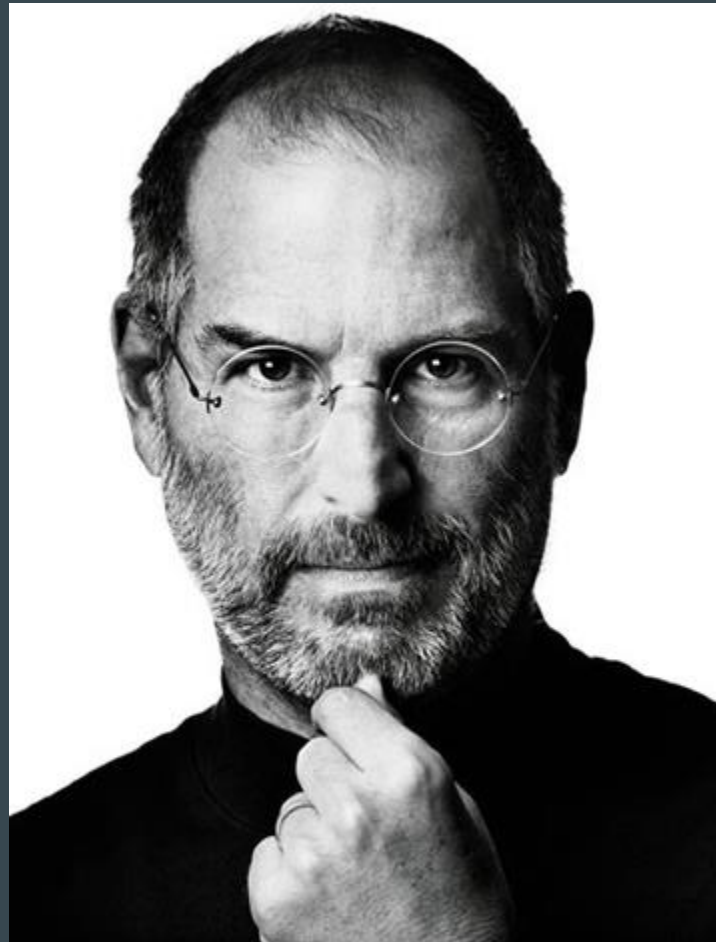
How to sell my video game ideas to a video game company?

I have a few new video game ideas that I would like to sell to a major/minor video game developer/company etc. How to go about this without anyone copying/stealing my ideas?

¿Qué es y qué no es un Game Designer?



@ludipe



Dirección creativa no es lo mismo

¿Qué es y qué no es un Game Designer?



@ludipe



El problema de las puertas

¿Qué es y qué no es un Game Designer?



@ludipe

¿Dónde y cómo se colocan? = Diseño de nivel

¿Cómo funcionan? = Diseño de mecánicas

¿Cómo se relacionan con el trasfondo? = Diseño narrativo

...

Las herramientas de un Game Designer



@ludipe





@ludipe

TODO

Las herramientas de un Game Designer



@ludipe

Trabajos creativos...





@ludipe

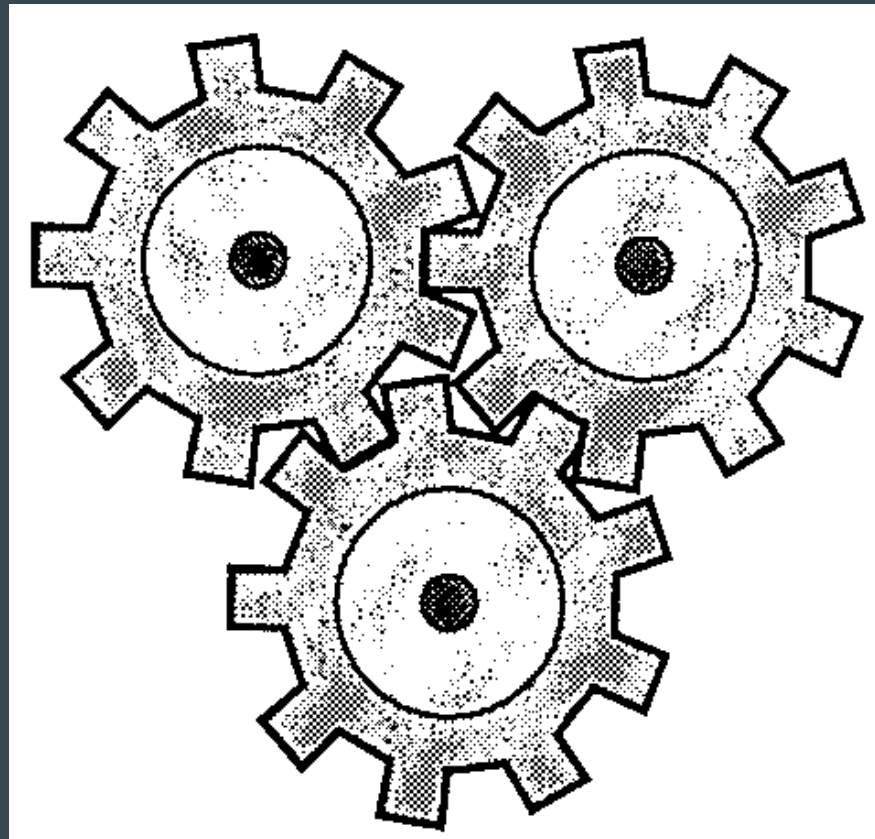
Comunicación





@ludipe

Pensamiento lógico



Las herramientas de un Game Designer



@ludipe

Experiencia



Curso de introducción a la industria de videojuegos / DISEÑO DE JUEGO

Las herramientas de un Game Designer



@ludipe

Referencias





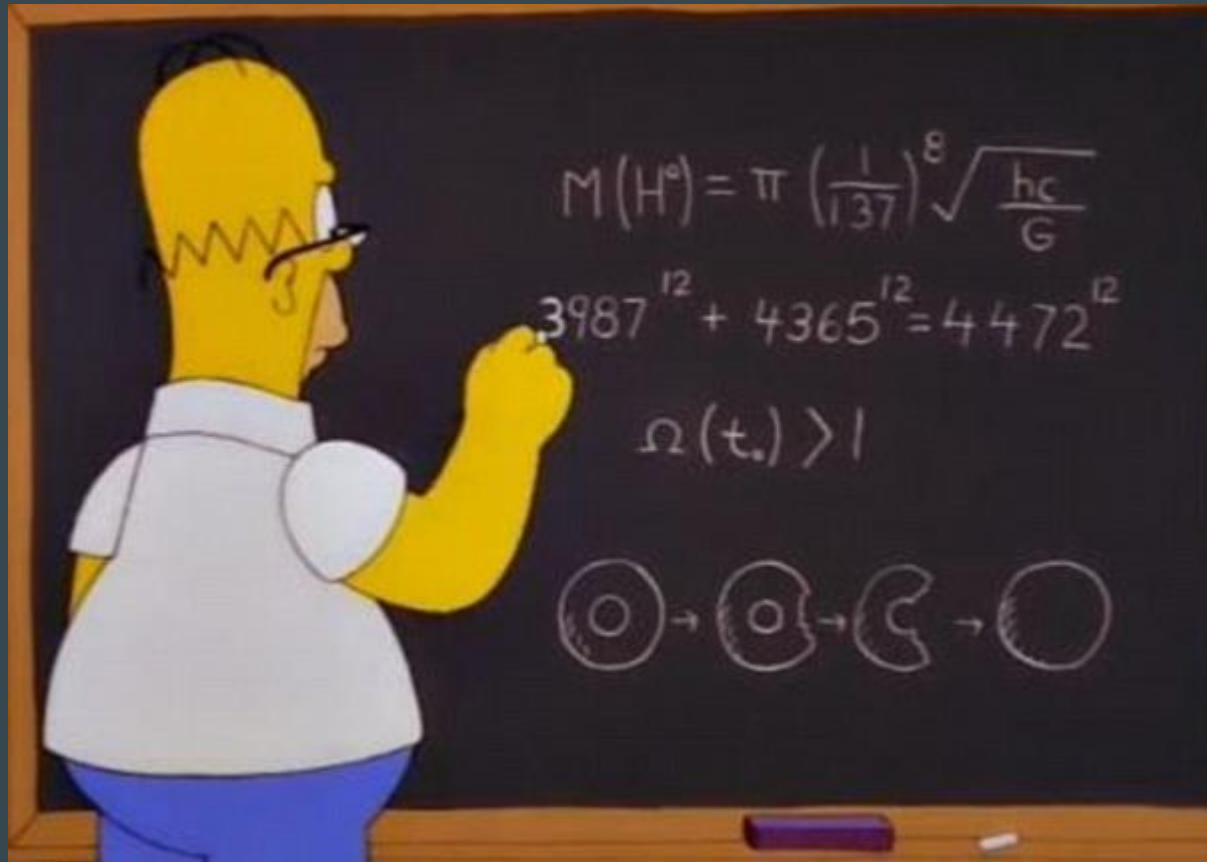
@ludipe

Empatía





@ludipe



Siempre funcionan



@ludipe



Éxito asegurado



@ludipe

El origen de la idea



@ludipe



El "esqueleto"



@ludipe



Probar sin riesgo



@ludipe

1 prototipo = 1 pregunta



@ludipe

¿Transmite lo que
quiero?

¿Es coherente?

¿Es viable?

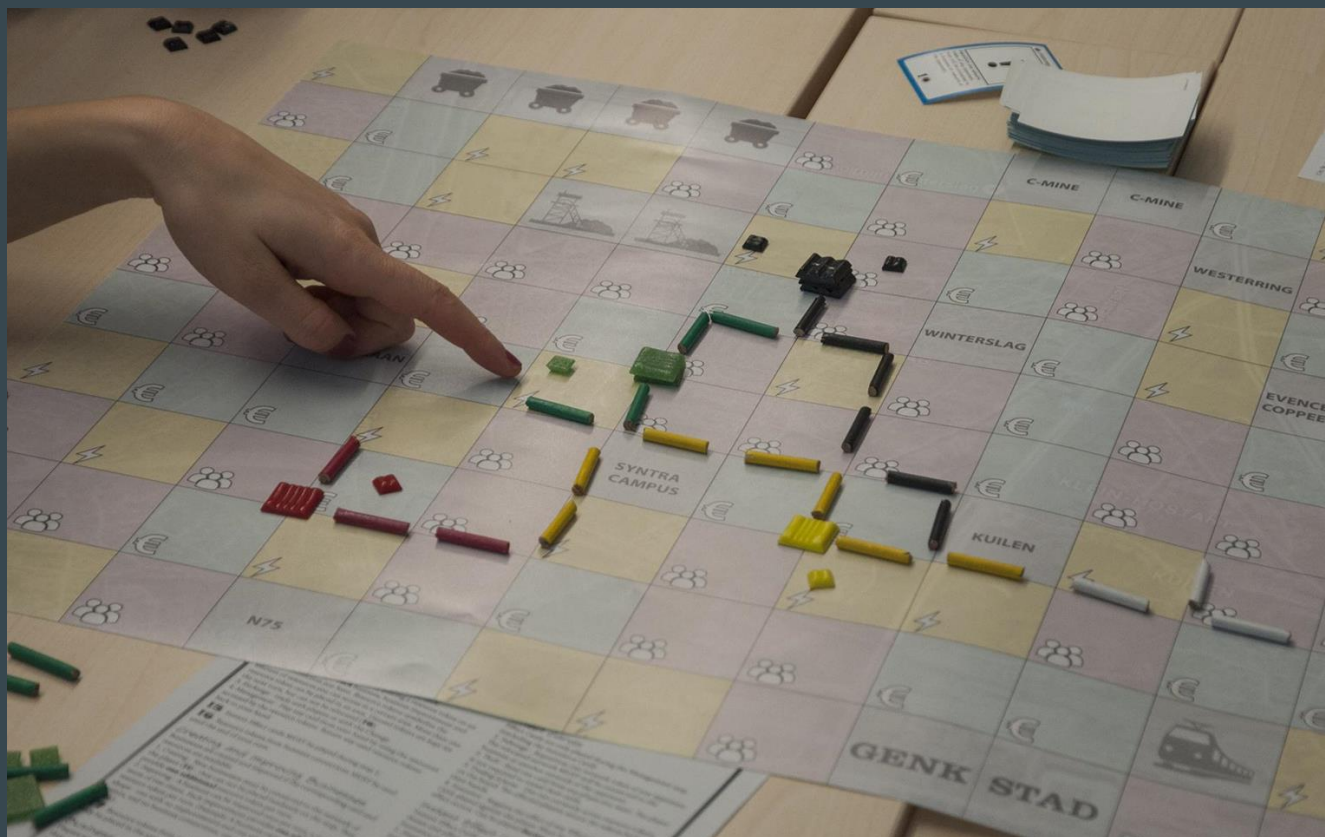
¿Es divertido?

¿Resulta confuso?



@ludipe

¿Cómo se hacen?



Curso de introducción a la industria de videojuegos / DISEÑO DE JUEGO
Espacio de elección y expresión del jugador



@ludipe

El consumidor interacciona con la obra





@ludipe



Es una conversación

Curso de introducción a la industria de videojuegos / DISEÑO DE JUEGO
Espacio de elección y expresión del jugador



@ludipe

Creando contenido

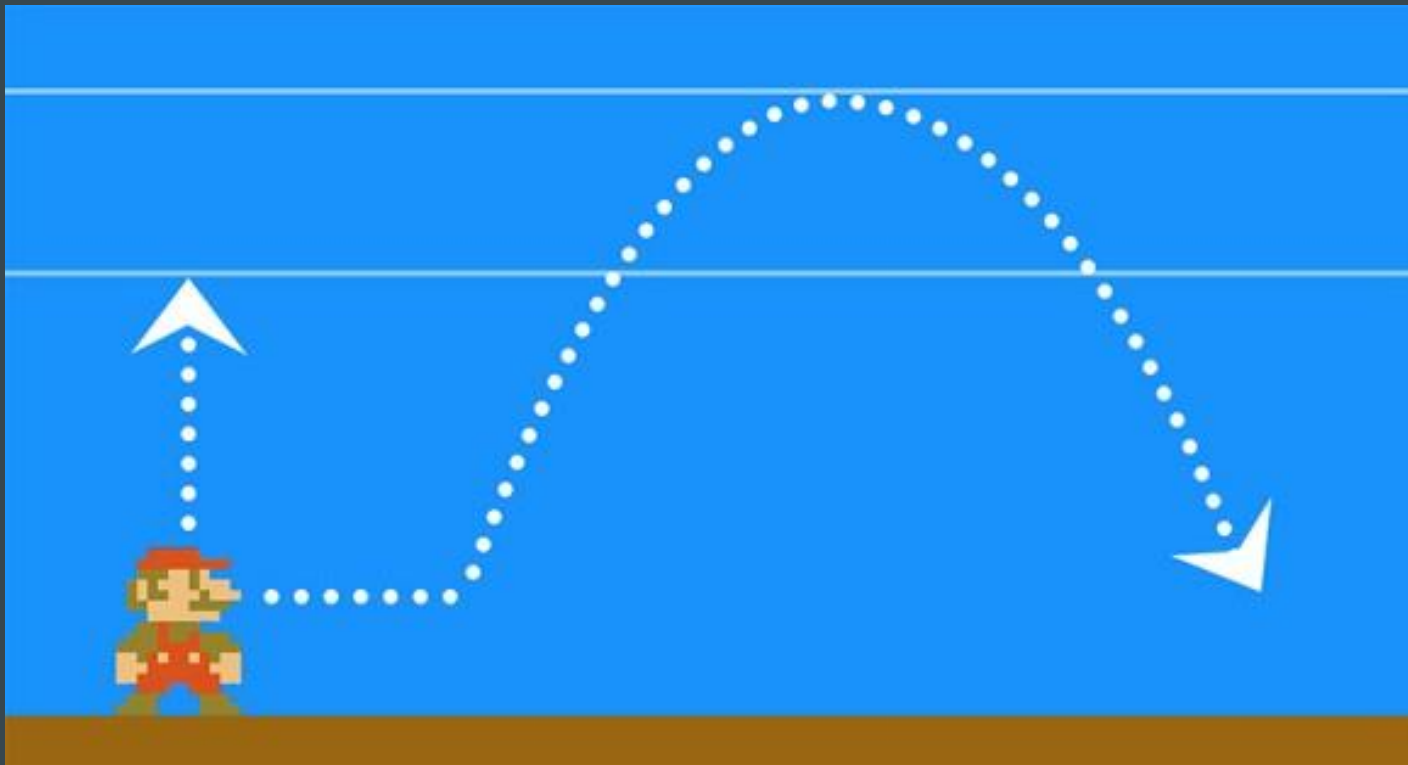


“Minecraft”



@ludipe

Con un simple movimiento





@ludipe

Con ideas y sentimientos



“Kentucky Route Zero”



@ludipe

Un problema y varias soluciones



“Dark Souls 3”



@ludipe

Libertad de acción, un error frecuente

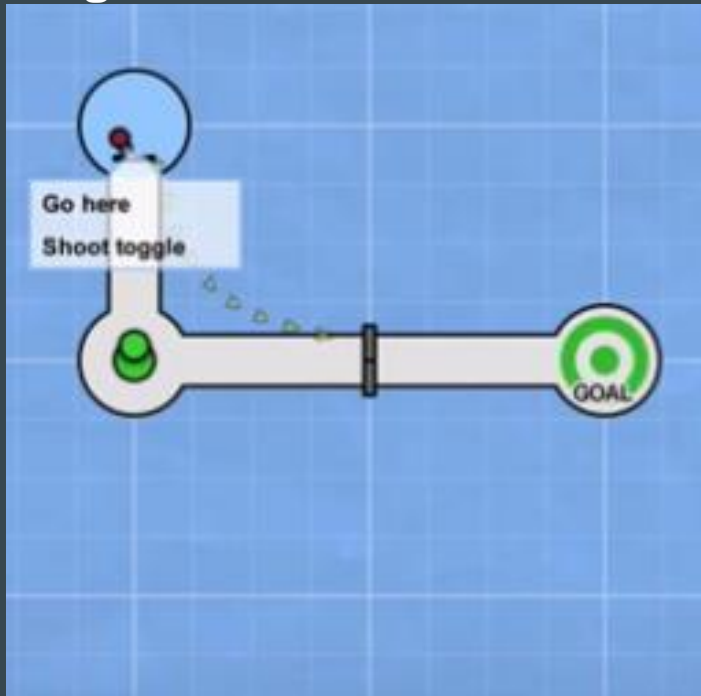


“Monkey Island”

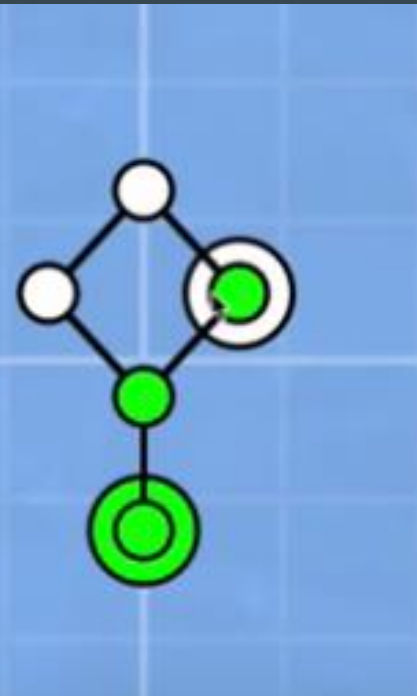


@ludipe

Juego



Grafo de elección



“PuzzleGraph”

Coordinación con el equipo



@ludipe

Intercambio de ideas



Coordinación con el equipo



@ludipe

Adaptarse a las limitaciones



Coordinación con el equipo



@ludipe

Ayudando a entender



“Bound”



@ludipe

Sentando las bases

Definiendo el concepto



@ludipe

Las reglas del juego



Definiendo el concepto



@ludipe

Todo apunta en la misma dirección



“Journey”

Definiendo el concepto



@ludipe

Usando nuestras referencias



Definiendo el concepto



@ludipe

¡Y mejorándolas!



“Grand Theft Auto V”

Definiendo el concepto



@ludipe

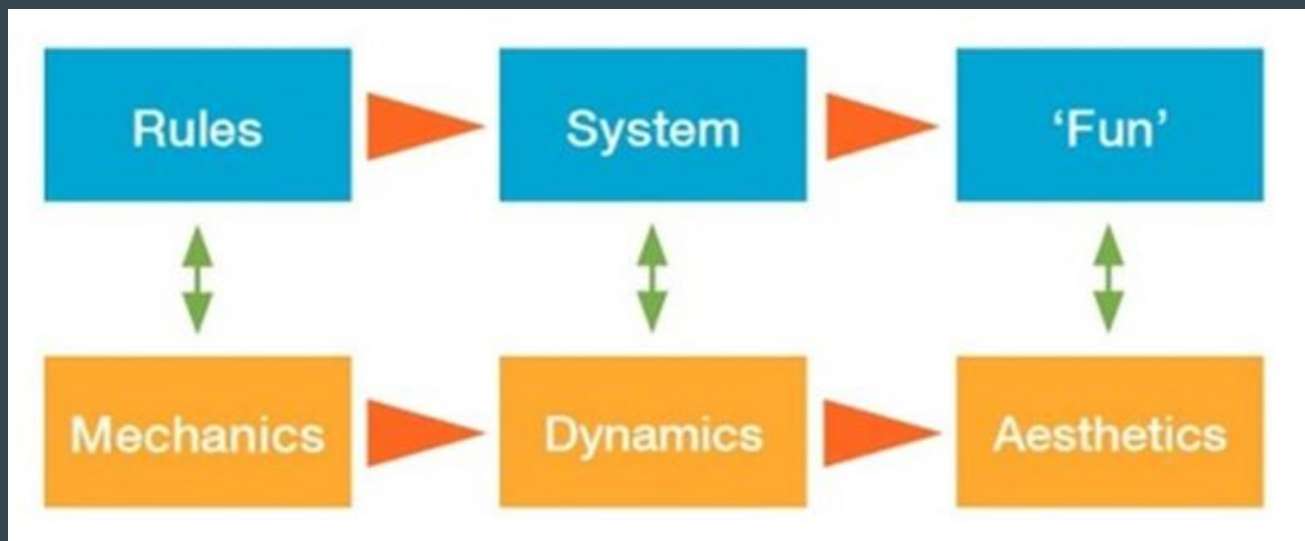
Surgen dudas



Modelo MDA



@ludipe





@ludipe

Frenetismo

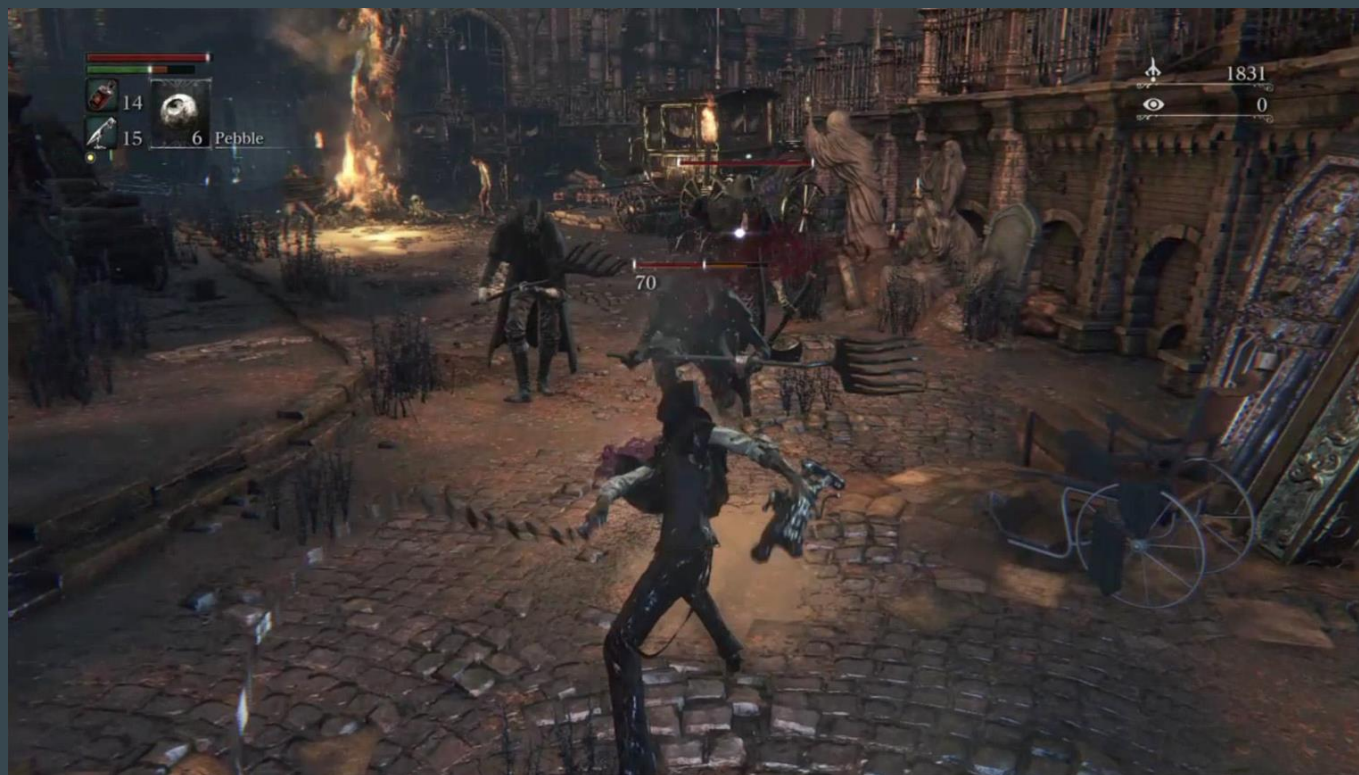


“DOOM (2016)”



@ludipe

Agresividad



“Bloodborne”



@ludipe

Una relación entre dos personajes



“ICO”



@ludipe

Colaborar con otros



“Guild Wars 2”



@ludipe

Todo debe encajar



@ludipe

Conflictos

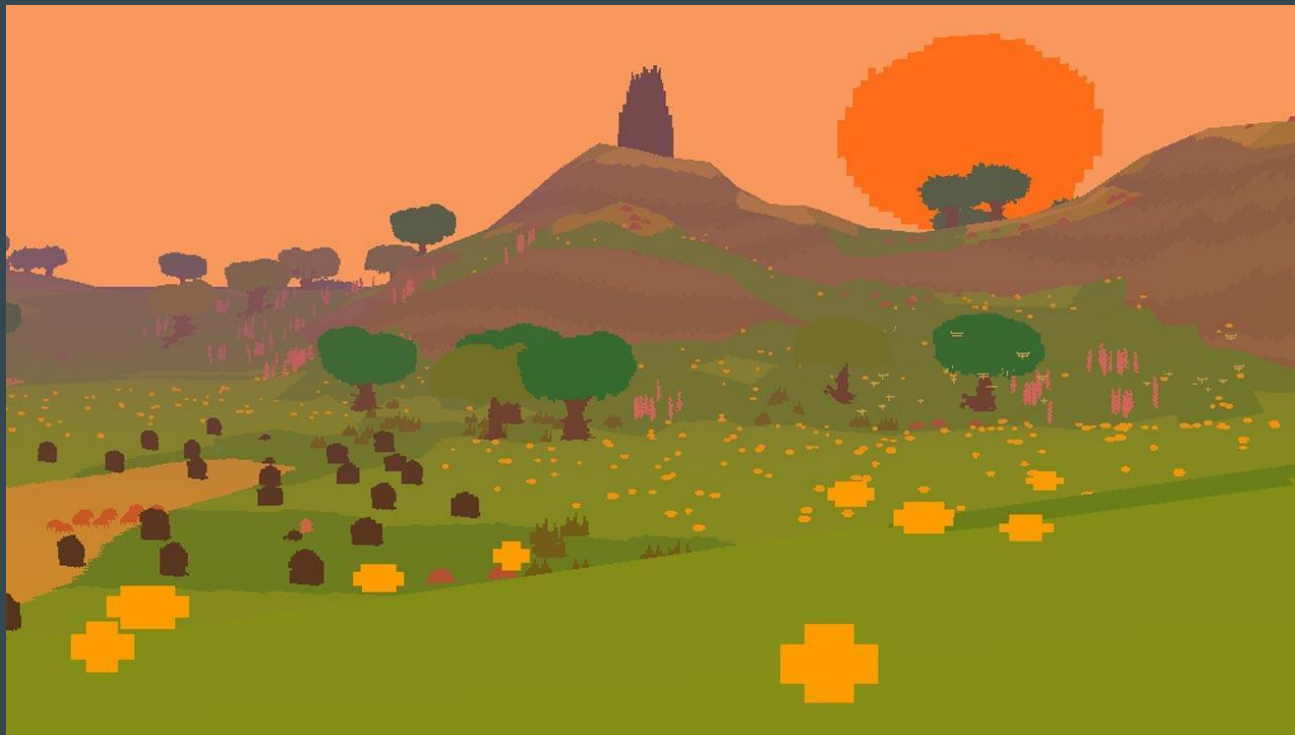


“Bioshock”



@ludipe

Lo importante es relajarse



“Proteus”



@ludipe

Se rompe la ilusión



“Sam & Max”



@ludipe

Hasta en los casos más simples



“Braid”



@ludipe

Menos es más



@ludipe

Nos orienta





@ludipe

Elevator Pitch





@ludipe

Breve

Invita a preguntar

Es diferente

Transmite

Cambia según la persona



@ludipe



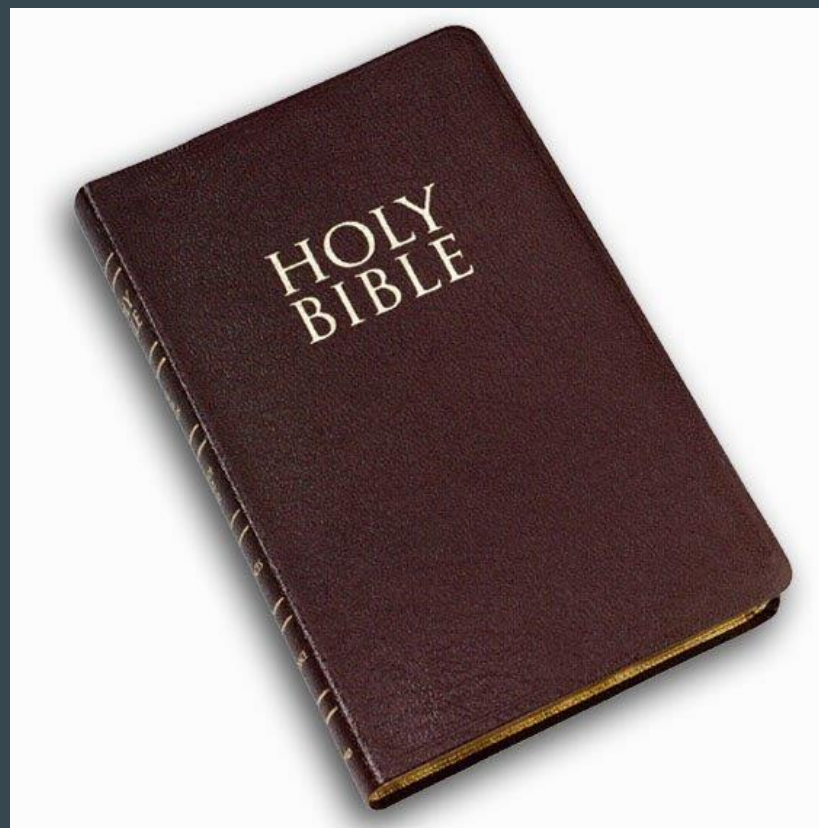


@ludipe

GDD



@ludipe



Contiene todo lo que hay que saber



@ludipe

Primeras impresiones

Story and Gameplay

Story (Brief)

Story (Detailed)

Gameplay (Brief)

Gameplay (Detailed)

Assets Needed

2D

3D

Sound

Code

Animation

Schedule

<Object #1>

<Object #2>

<Object #3>

<Object #4>



@ludipe

Cumplen una función

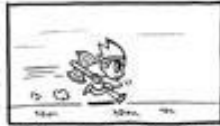




@ludipe

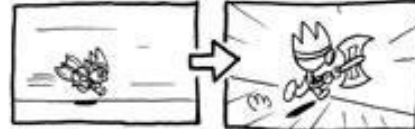
CONTROLS

Running - Automatic



No Player input is required.

Camera - Automatic



Default Camera Angle is Side View

Camera view can change depending on the situation.

Attack - B BUTTON



Jump - A BUTTON



BASIC GAMEPLAY

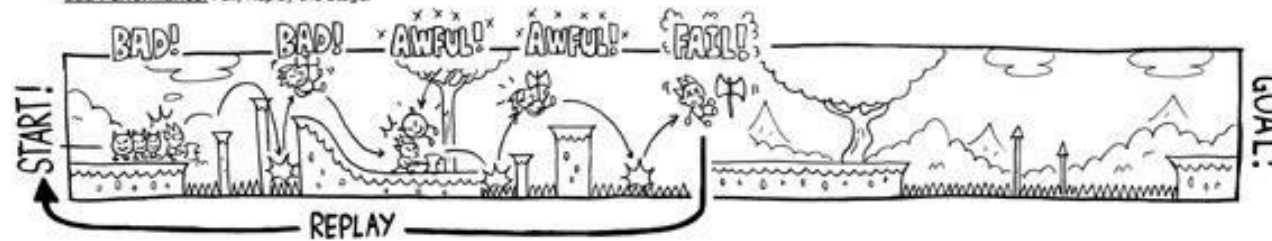
The Player runs through a stage, attacking enemies and jumping obstacles by rhythmically tapping the A and B buttons. The Player's Aim is to reach the Goal and clear the stage.

The Player continually receives a Rank based on their performance within a stage: Awful > Bad > Good > Great > Perfect

Good Performance: Reach the Goal, clear the Stage.



Bad Performance: Fail, Replay the Stage.





@ludipe



En constante cambio



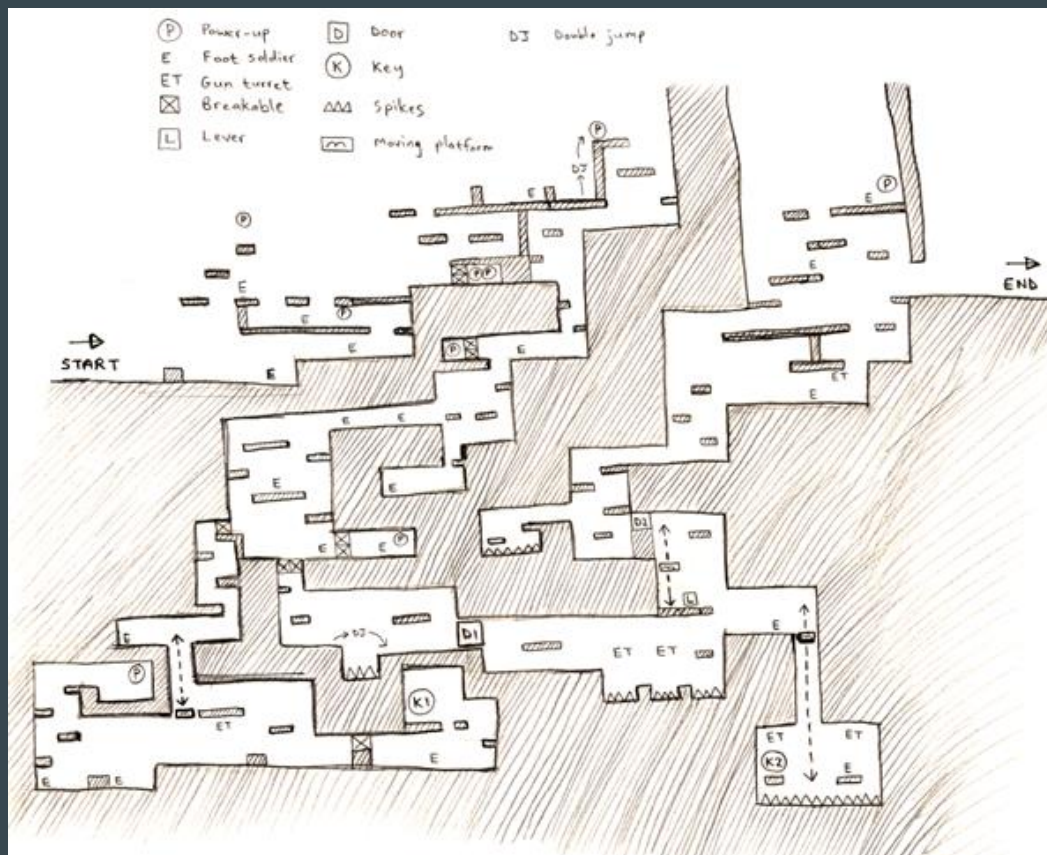
@ludipe

El trabajo no acaba aquí



@ludipe

Diseño de niveles





@ludipe

Narrativa





@ludipe

Balanceo

Base Stat		Derived Stat	
Strength	50	Attack Power (Average)	500
Speed	25	ATB Speed	12
		Dodge %	12.5
Stamina	40	Hit Points	800
Spirit	20	Magical Power	200
Defense	40	Phy. Negated %	10
Mag. Defense	15	Mag. Negated %	3.75
Total	190		



@ludipe

¡FIN!