



Diseño de Videojuegos

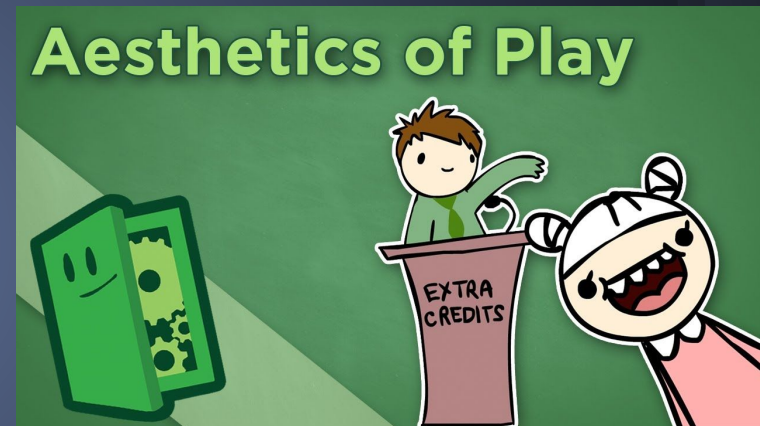
Estética

Experiencia del jugador

Estética

AESTHETICS

- Recordamos la definición según el MDA
- Conjunto de **ideas, emociones y sentimientos** evocados por la **experiencia de juego** en los *participantes* humanos



Experiencia del jugador

- Al diseñar NO pensamos tanto en “el juego”, sino en la **experiencia esencial** que tendrá cada persona que participe en él
 - Encontrar *la esencia* requiere una profunda reflexión
 - Ej. La mejor manera de ser “universal” a menudo es hablar de lo que tienes al lado



1  **The Lens of Essential Experience**



Illustration by Zachary Coe



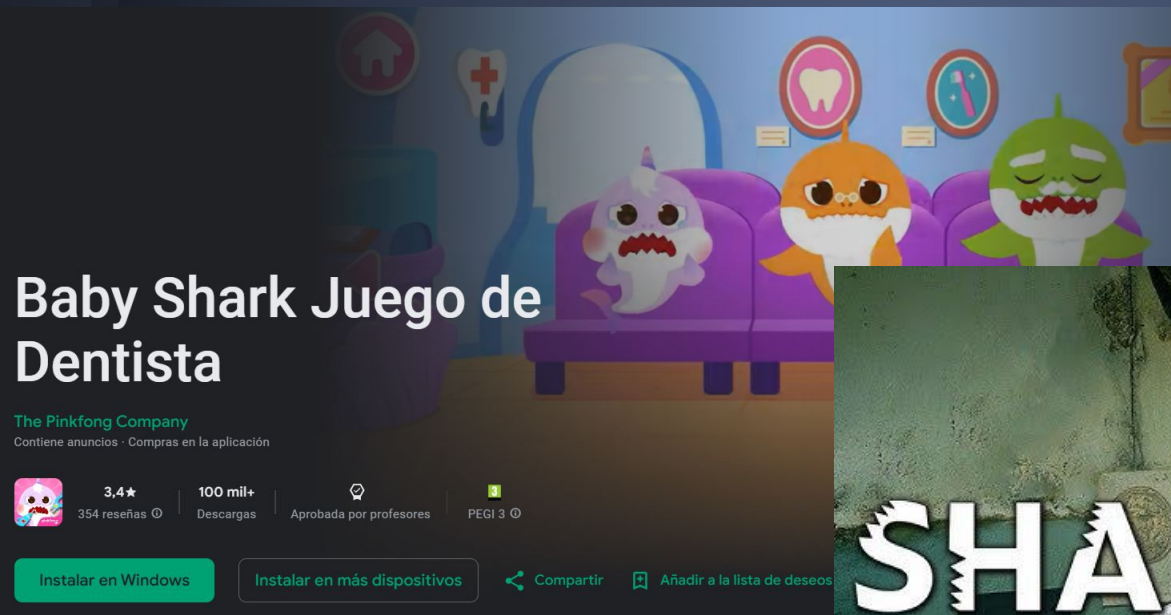
To use this lens, stop thinking about your game, and start thinking about the experience of the player. Ask yourself these questions:

- What experience do I want the player to have?
- What is essential to the experience?
- How can my game capture that essence?



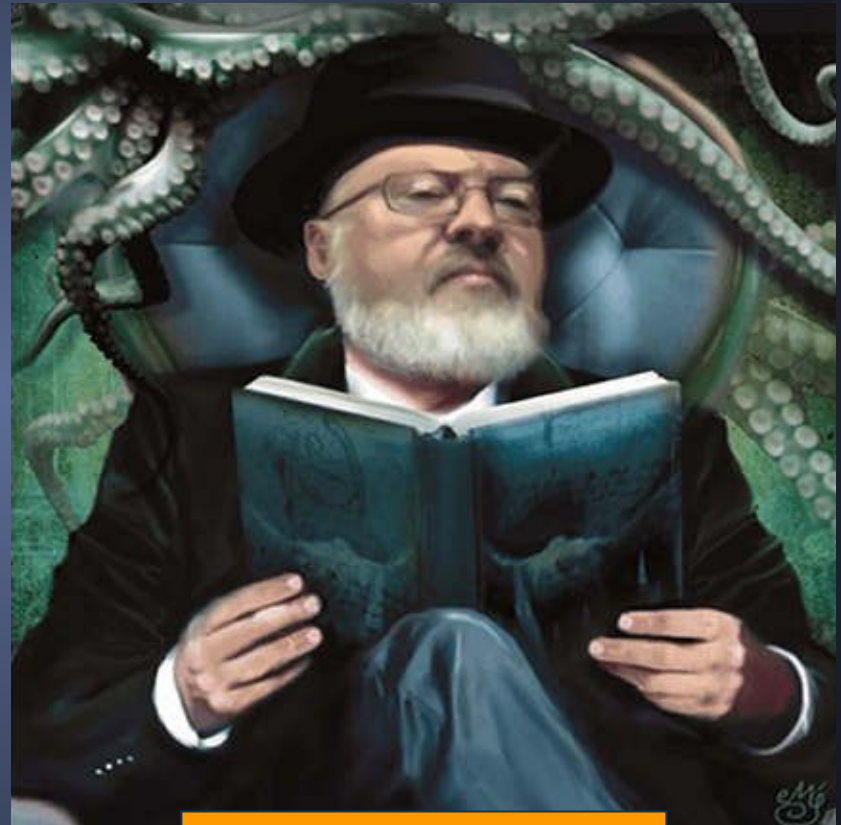
Ej: Dentista de tiburones

- Misma mecánica, misma dinámica...



Ej: Monstruos y horror cósmico

“Obviamente es más difícil poner en un juego la **angustia existencial** que a un **monstruo grande y terrorífico**”



Sandy Petersen

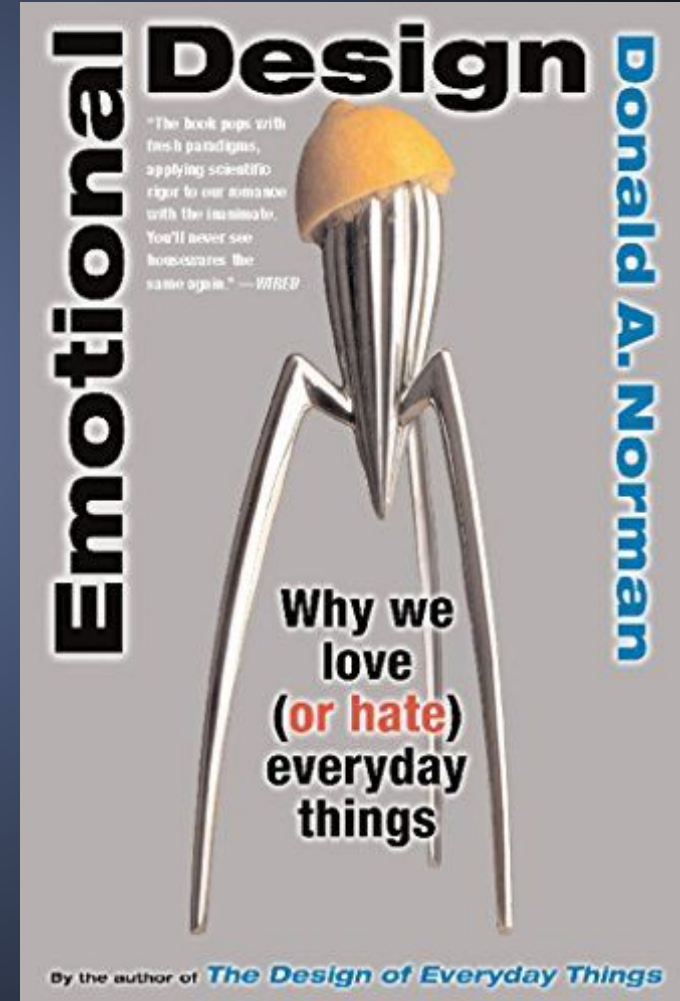
Experiencia esencial

- La calidad depende de lo integrados y pulidos que estén jugabilidad y contenido
 - Conocer al *público objetivo* y sus intereses, así como *todo lo que rodea al juego*
 - Cuidar la *sensación de juego*: lo primero, lo último y lo más frecuente que sentimos al jugar
 - Trabajar bien las *emociones* y la *comunicación narrativa*



Estética de la interacción

- Los **aspectos estéticos de la interacción**, son vitales para la experiencia
 - En mecánica sería **experiencia de usuario**, en dinámica **experiencia de juego** y en estética... **experiencia esencial o personal**



Ejemplo

¿De qué “está hecha” *la experiencia de un buen plataformas*?

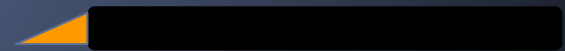
Área de colisión
reducida
(más sencillez y
seguridad)



Subida más
rápida que caída
(mejor respuesta y
más control)



Etcétera...



Apéndices invisibles en
las plataformas
(menos frustración y
mayor alcance)

Tiempo en caer o dejar de poder saltar tras haber
abandonado la plataforma (Momento Coyote)

Resonancia

“Los temas resonantes elevan tu trabajo de oficio a arte” - Jesse Schell

- La experiencia es profunda si tiene *todo* lo necesario y *nada más* que lo necesario para **RESONAR** en torno al **tema principal**

El título alude al Corazón y la Espada

- Ej: “El amor lo conquista todo” El merchandising es una bandera

lanzamos besos en vez de balas Ocurre en la época de la Reconquista El protagonista odia a su hermano al principio
die pudo conquistar el Reino El juego va de conquistar El trono del Rey tiene forma de corazón
El protagonista está enamorado La espada está clavada en el pecho de una estatua
Los diálogos tienen un tono romántico Un beso cambia el curso de la historia
Al final hasta el malo se rinde al amor

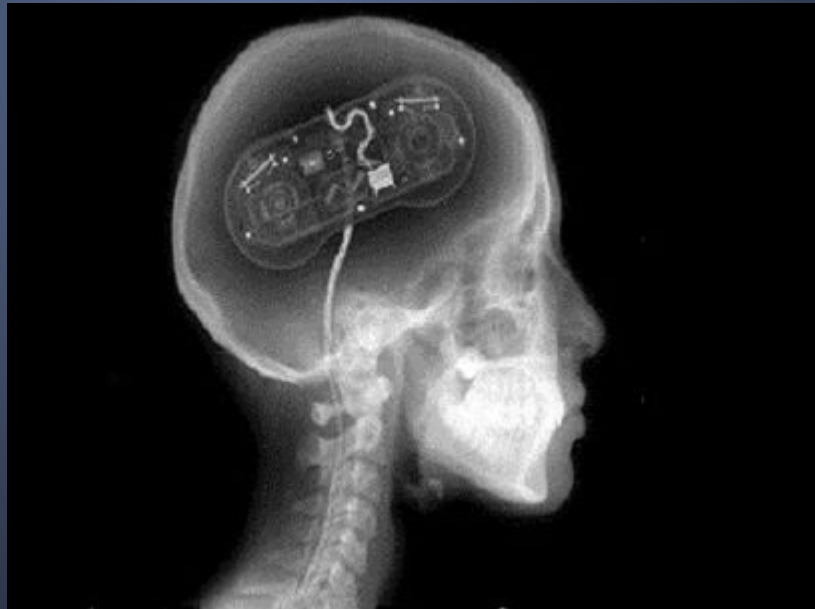
Ejemplo



SHARK
DENTIST

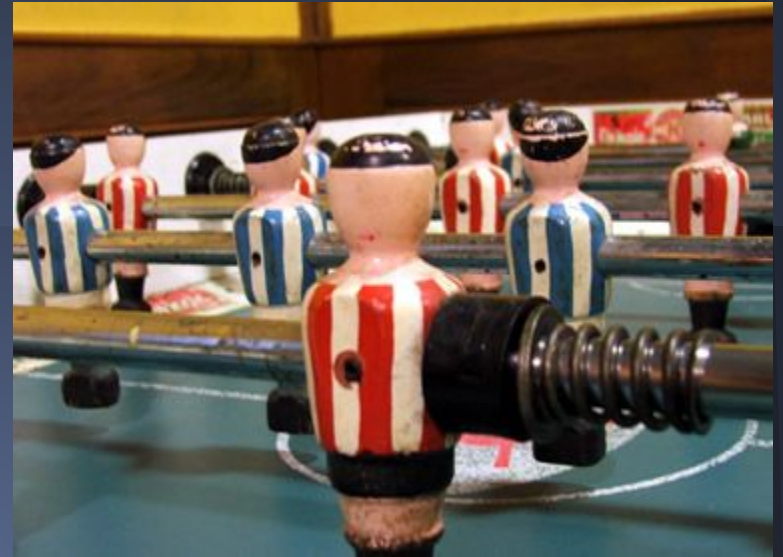
Jugar con la mente

- La experiencia resonará mejor en los participantes, si explotamos sus *capacidades mentales*
 - Modelar
 - Enfocar
 - Empatizar
 - Imaginar



Modelar

- **Simplificar la realidad** para poder encontrarle sentido más fácilmente
 - Vivimos en la *ilusión* de que nuestra experiencia interna es la realidad, pero no es más que una *simulación sumamente imperfecta*
 - Controlando esa *ilusión* podemos vivir experiencias más “reales” de las que nos proporciona la realidad



Modelar

- Los jugadores aprenden a jugar mediante **ejemplos claros y significativos**
 - Ej: Nada más recibir el poder de romper paredes, te ves encerrado entre dos paredes



Enfocar

- **Concentrar nuestra atención en algo concreto**
 - Si aplicamos el deseo inconsciente y la voluntad consciente al 100%, estamos en **la zona** THE ZONE (o también **estado de flujo**) FLOW
 - Mecánica y dinámica clara
 - Desafío continuo y sin distracciones
 - Realimentación directa, inmediata y continua
 - Usamos toda nuestra energía y lo disfrutamos más



Enfocar

- Como modelar, enfocar muchas veces implica **renunciar al realismo o exagerarlo...**

- Explosiones lentas y naranjas
- Sonidos en el espacio exterior
- Heridas sangrando a chorros
- Rayos en sistemas eléctricos
- Chispas al golpear metales
- Gravedad débil y movimiento controlado en el aire
- Pistolas con silenciadores casi perfectos
- Espadas que zumban al ser movidas
- Golpes con sonido atronador
- Hackeos casi instantáneos
- Luz azul por la noche
-



Empatizar

- Proyectar nuestra mente al lugar que ocupan otros
 - “Pensamos como otros piensan” y “sentimos como otros sienten”



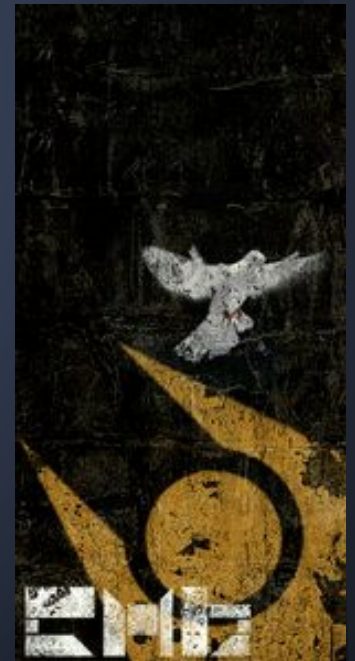
Empatizar

- Contemplar lo que hacen otros personajes nos aporta mucha información
 - Ej: Enemigos que nos harán daño si se acercan
 - Ej: Aliados a los que debemos seguir



Imaginar

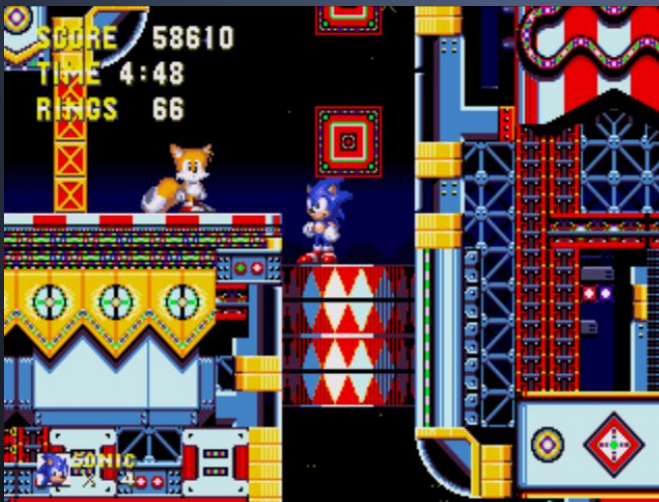
- Capacidad para **completar información de nuestros modelos mentales** sin tomarla de la percepción de la realidad
 - El diseñador debe “animar” a usar esta capacidad, y el jugador estará satisfecho y no se sentirá tratado como un “inútil”



Imaginar

- También debemos incluir tanto **restricciones** como **“ofrecimientos” funcionales**
 - Procurando sugerir la acción que se puede realizar
 - Evitando dar sugerencias confusas o contradictorias

FUNCTIONAL
AFFORDANCE



Participación

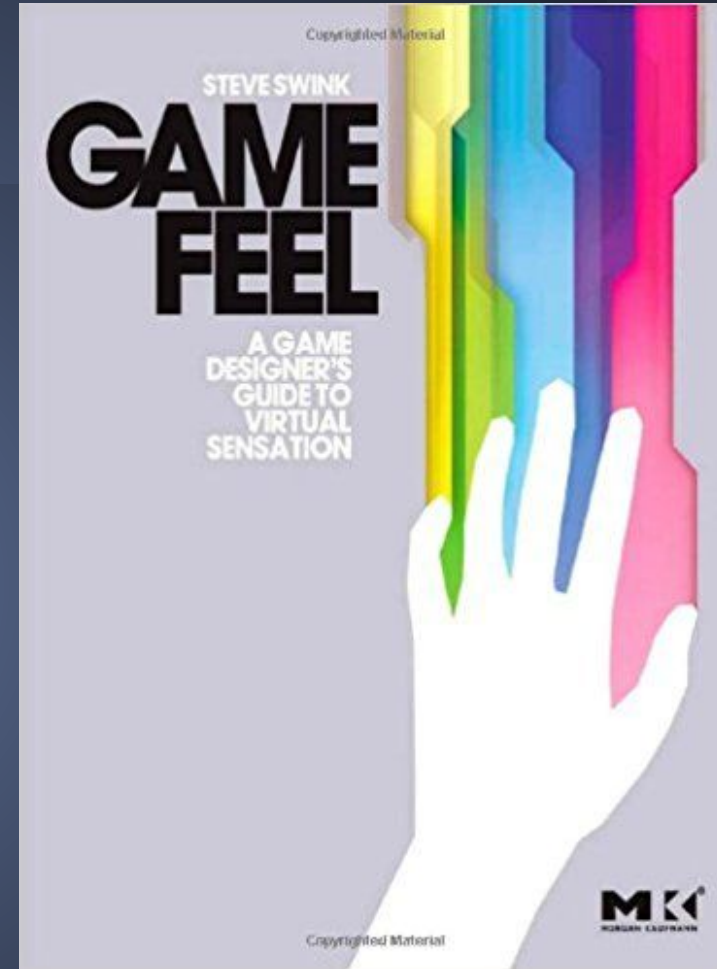
- ¿Cuál de estas NO es una **capacidad de la mente** aprovechable por el diseñador?
 - A. Enfocar
 - B. Imaginar
 - C. Modelar
 - D. Experimentar
 - E. Empatizar



Sensación de juego

GAME FEEL / GAME JUICE

- Existe desde siempre, pero el término lo popularizó Swink en 2008
 - Clave en videojuegos donde controlamos en tiempo real “objetos” que deben interactuar con su entorno físico de manera convincente y expresiva

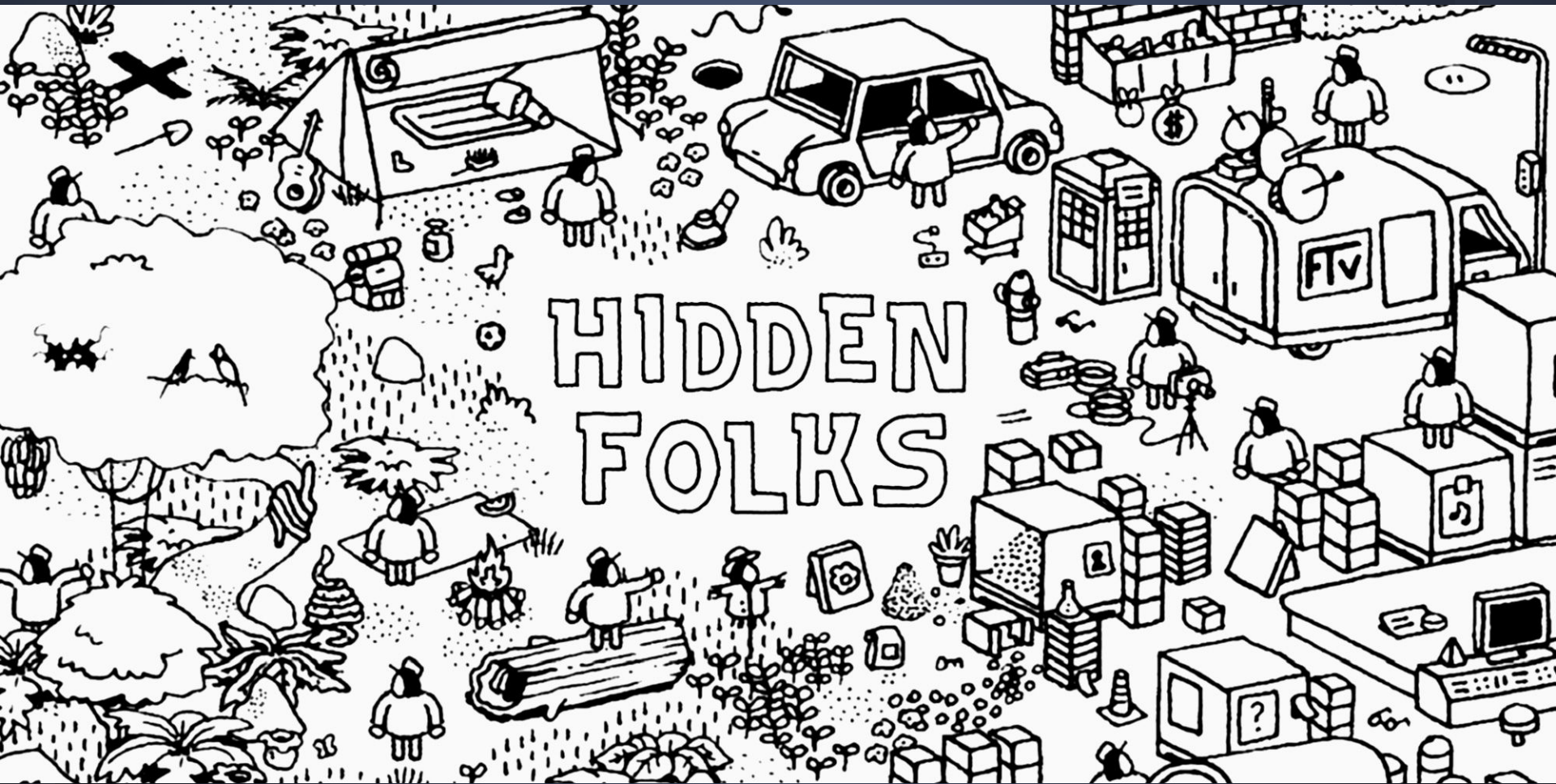


Ejemplos



- Si algo está vivo *debe moverse* (ej. idle)
- Si se puede usar algo *debe parecer vivo* (destacado, resaltado o incluso animación)
- Toda acción *requiere una reacción*
 - Aunque sea *nula*, ¡siempre efecto visual o sonoro!
 - *Por cuantos más canales, mejor* (luz, sonido, vibración, gesto... incluso moviendo la cámara o variando la velocidad del juego)
 - Reforzando la *emoción o idea* que corresponda
- Si algo puede hacerse, *debe sugerirse* (aunque sea de manera muy poco sutil)

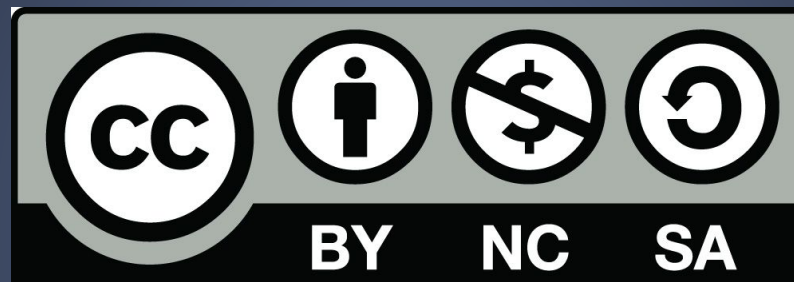
Ejemplo



Referencias

- Best Practices for Fast Game Design in Unity - Unite LA
<https://www.youtube.com/watch?v=My-1qcMRZeE>
- Flat Heroes y el Game Feel (Akihabara Blues)
<https://akihabarablues.com/candidato-goty-akb-2016-flat-heroes-game-feel/>
- Los mejores secretos de los videojuegos - Jotdown
<http://www.jotdown.es/2018/06/los-mejores-secretos-de-los-videojuegos/>
- Mind your language: Unlocking the secret formula of game design (Ben Cousins) - Develop Magazine 2002
<http://www.bencousins.com/index.html>
- UX expert helps explain why Fortnite is such a success
<https://arstechnica.com/gaming/2018/09/video-ux-expert-helps-explain-why-fortnite-is-such-a-success/>

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

