



Diseño de Videojuegos

Contenido

Estructura del contenido

Contenido vs Jugabilidad

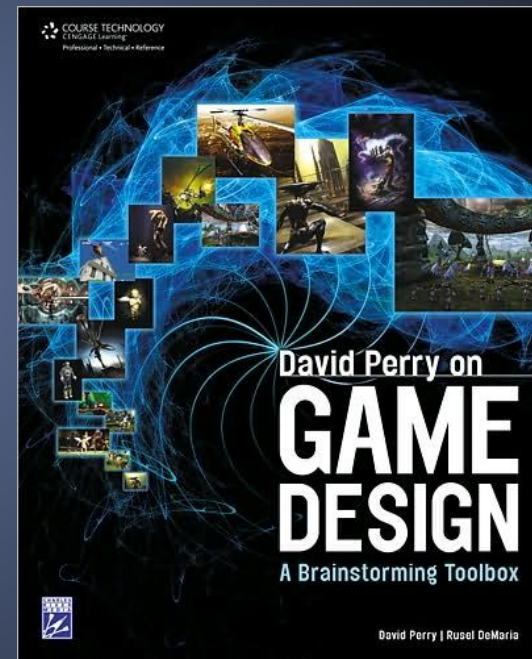
- El **contenido** es toda *parte concreta* del juego (*muchos datos y recursos audiovisuales*)
- La **jugabilidad** es más general (*la mayor parte es código*)



Taxonomía de contenidos

- Argumentos
- Personajes
- Escenarios narrativos
- Textos y diálogos
- Secuencias cinemáticas
- Niveles y misiones
- Mundos y lugares
 - Viajes y encuentros
- Objetos y máquinas
 - Armas y armaduras, vehículos, obstáculos y trampas
- Tipos de humanoides
 - Roles, atributos, destrezas y habilidades
- Humanoides
 - Avatares, aliados y enemigos
- Efectos visibles y audibles
 - Fuego, agua, nubes, lluvia o magia

Libro “de consulta” de David Perry



Cantidad de contenido

- Hay varios indicadores que, *juntos*, nos dan una idea...
 - 8 años de desarrollo
 - 60 horas de misión principal
 - 200 clases de animales
 - 1000 trabajadores a tiempo completo
 - 2000 páginas de guión
 - 300K animaciones
 - 500K líneas de diálogo
 - 60M líneas de código
 - 500M dólares invertidos



Cantidad de contenido

- “Excepciones” a considerar...
 - “Contenido emergente” por alta rejugabilidad (típico en multijugador online: hay jugadores que superan los 2 años de Fortnite; en total se jugaron 46 000 años de Rocket League hasta 2020)
USER-GENERATED CONTENT
 - Contenido generado por usuarios, por su propia actividad dentro del juego, o mediante editores (ciudades y computadores hechos en Minecraft; Roblox tiene 5.5M de experiencias activas)
PROCEDURAL GENERATION / PROCGEN / PCG
 - Contenido generado procedimentalmente (No Man’s Sky ofrece > 18 trillones de planetas)

Participación

- Estima la duración de los casos de estudio

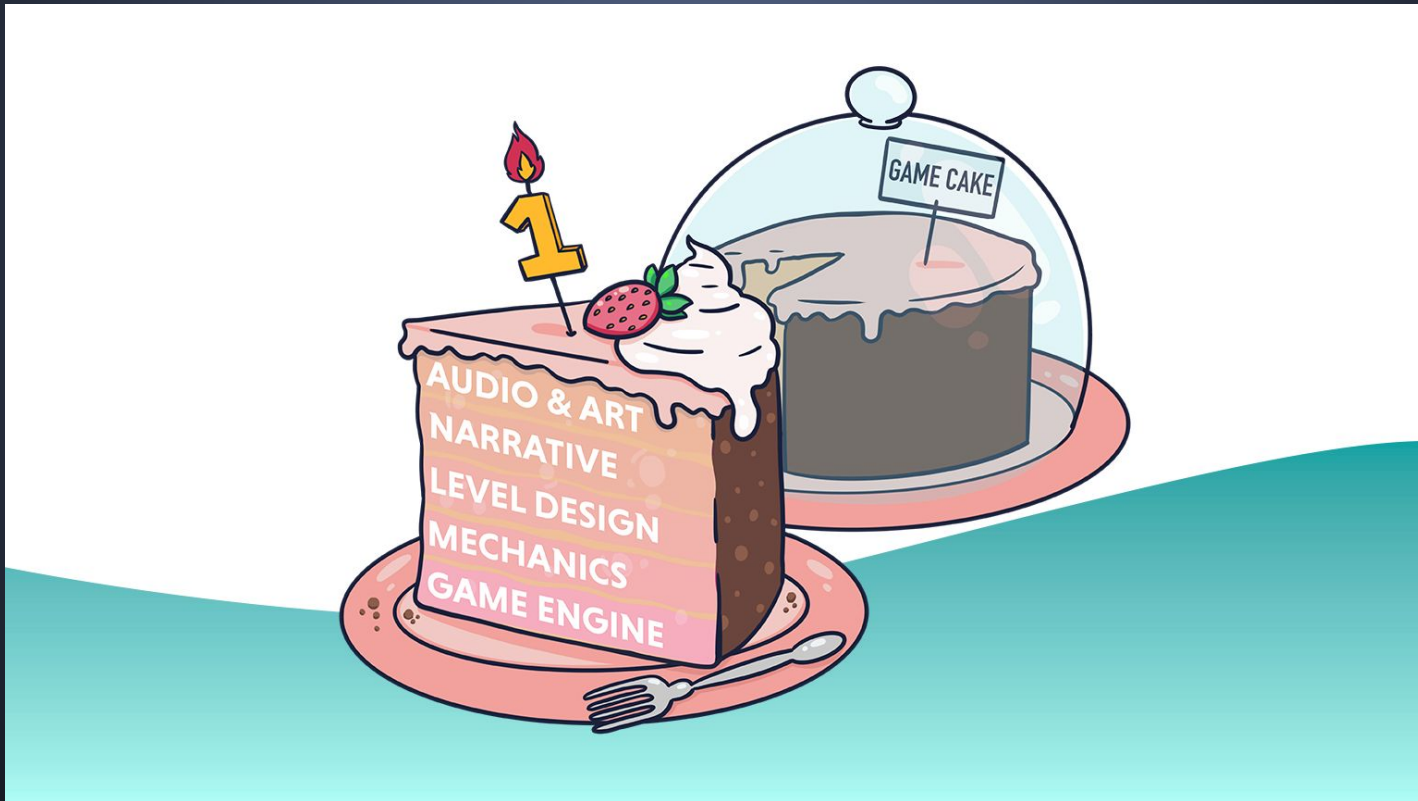
<https://howlongtobeat.com>



Corte vertical

VERTICAL SLICE

- Nos da una “idea” del juego completo



Corte vertical

- Primer **Gods will be watching**, una *gamejam*



<https://deconstructeam.com/games/gods-will-be-watching-es/>

Nivel, fase, misión...

- La duración en *arcade* podía ser 2-5 min, en acción AAA 30 min-1 h, y varias horas en un estrategia o simulación para PC



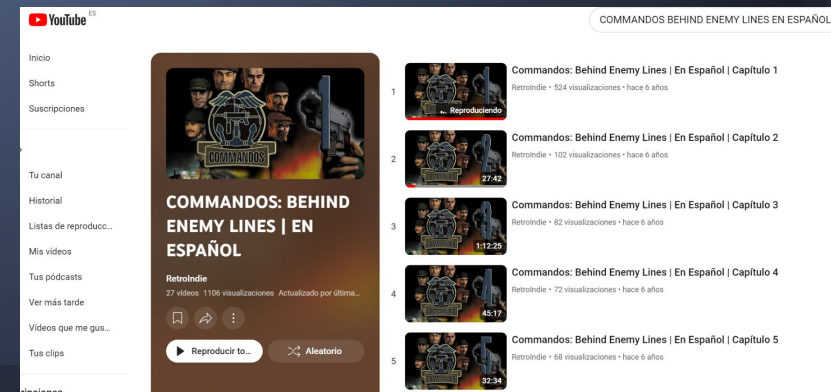
Ej. Portal 2

● Tabla de cámaras

v · d · e		Test Chambers	
Portal	Chambers	00 · 01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07 · 08 · 09 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14 · 15 · 16 · 17 · 18 · 19 – Escape: 1 · 2 · 3 · 4 – GLaDOS' Chamber	
	Advanced	13 · 14 · 15 · 16 · 17 · 18	
	Bonus	13 · 14 · 15 · 16 · 17 · 18	
Portal: Still Alive	Bonus	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07 · 08 · 09 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14	
Portal 2	Single-player	Chapter 1: <i>The Courtesy Call</i>	Introduction · 01 · 02 · 03 & 04 · 05 · 06 · 07 & 08 · Her Chamber · Incinerator
		Chapter 2: <i>The Cold Boot</i>	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07 · 08
		Chapter 3: <i>The Return</i>	09 · 10 · 11 · 12 · 13 · 14 · 15 · 16 · 17
		Chapter 4: <i>The Surprise</i>	18 · 19 · 20 · 21 (Escape)
		Chapter 5: <i>The Escape</i>	Turret Manufacturing · Turret Control Center · Neurotoxin Generator · Tube Ride · GLaDOS' Lair
		Chapter 6: <i>The Fall</i>	The Pit · Beyond the Seal · Enrichment Sphere #1 · Enrichment Sphere #2 · Enrichment Sphere #3 · Reconciliation
		Chapter 7: <i>The Reunion</i>	Enrichment Sphere #4 · Enrichment Sphere #5 · Enrichment Sphere #6 · Ascension
		Chapter 8: <i>The Itch</i>	Frankenturrets · 01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 11 · 12 · 15 · 16
		Chapter 9: <i>The Part Where...</i>	Mash-up · Holmes Vs Moriarty · Morton's Fork · Finale
	Co-op	Co-op	Calibration Course · Hub
		Course 1: <i>Team Building</i>	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06
		Course 2: <i>Mass and Velocity</i>	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07 · 08
		Course 3: <i>Hard-Light Surfaces</i>	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07 · 08
		Course 4: <i>Excursion Funnels</i>	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07 · 08 · 09
		Course 5: <i>Mobility Gels</i>	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07 · 08
		Additional Course: <i>Art Therapy</i>	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07 · 08 · 09
	Sixense MotionPack DLC	Chambers	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06 · 07
		Advanced	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06
		Additional Course: <i>Non-Emotional Manipulation</i>	01 · 02 · 03 · 04 · 05 · 06

Ej. Commandos: Behind Enemy Lines

- 6 personajes
- 20 misiones
- 18 trabajadores
- 18 meses de trabajo
- 1M dólares de inversión
- 2M copias vendidas
- 24 horas de duración
(1h y poco *por misión*)

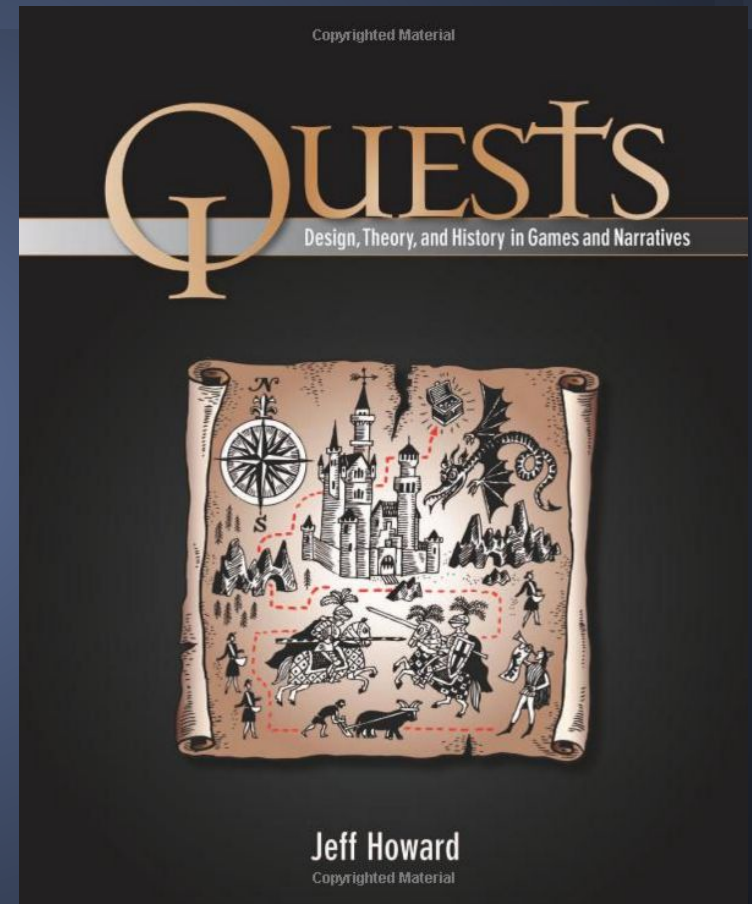


Ej. Uncharted 2



Capítulo 13: Locomoción (Uncharted 2: El Reino de los Ladrones)

Misión secundaria/opcional



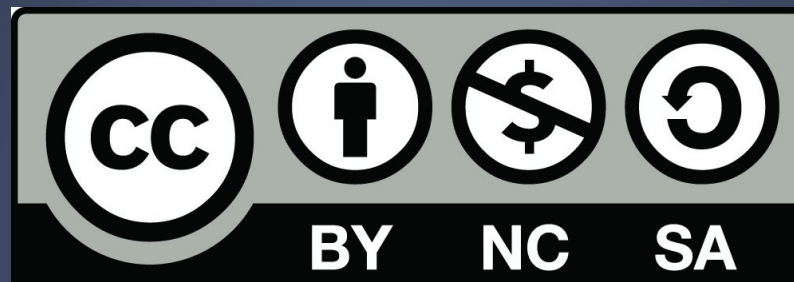
Quests (Howard, 2008)

Ej. Fallout New Vegas



Misión Secundaria “Vuela Conmigo”
(Fallout New Vegas)

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

