



Diseño de Videojuegos

Contenido
Mundo y localización

Jugar en el espacio

- Mundo textual vs VR

```
PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD. THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```



Jugar en el espacio

El tamaño de los escenarios en los principales sandbox

HOBBYCONSOLAS

www.hobbyconsolas.com



9

WATCH DOGS

Chicago



14

**grand
theft
auto
San Andreas**

San Andreas



28

**RED DEAD
REDEMPTION**

New Austin



31

FARCRY2

Leboa Sako



49

**grand
theft
auto
FIVE**
Los Santos



400

JUST CAUSE 2

Panau Island

Con el lanzamiento de Watch Dogs, se ha reabierto el debate del tamaño de los escenarios en los principales juegos con escenario abierto. Para aclarar cuál es el escenario más grande, hemos comparado alguno de los principales títulos. El número en color rojo indica el tamaño de los escenarios expresado en millas cuadradas. Una milla cuadrada equivale a 2.59 kilómetros cuadrados.

Ej. Journey



<https://journey.fandom.com/wiki/Levels>

Creatividad e innovación

- Idealmente, el contexto debería ser innovador
- Por tanto,
 - Bases espaciales
 - Batallas medievales
- NOOOOOOOOOOO



Dogma 2001 (Adams, 2001)

Daniel Sánchez-Crespo (Novarama)



Creatividad e innovación

- Cuidado con recurrir al “mismo” realismo



Localizaciones

- Las claves: **punto de vista**, **significado** y **variedad** aprovechando recursos



Anónimo (amateur)



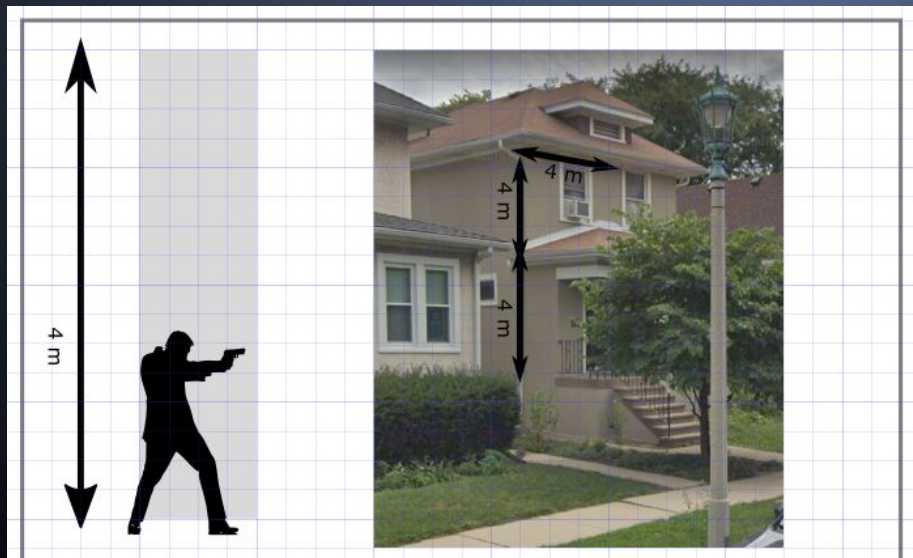
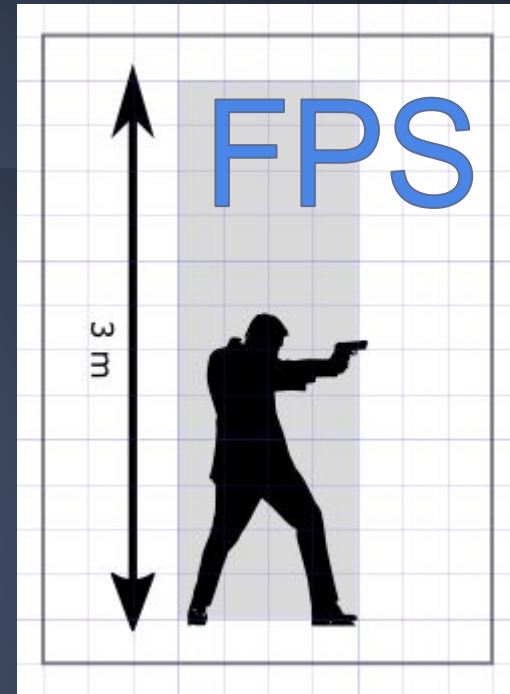
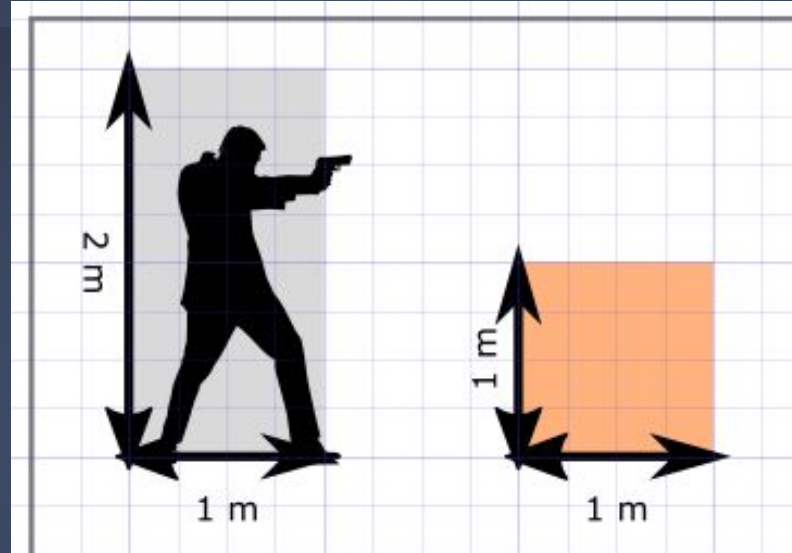
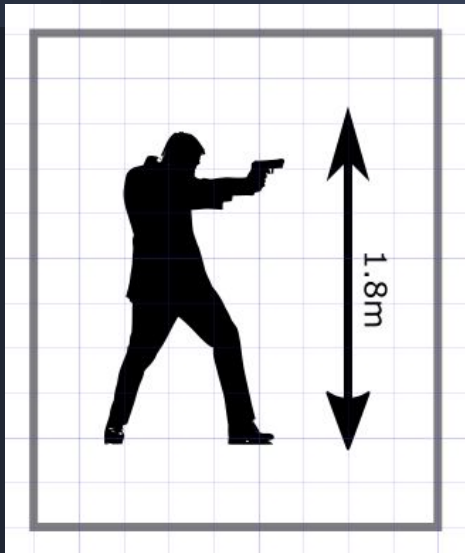
Carlos Coronado

Exterior vs interior

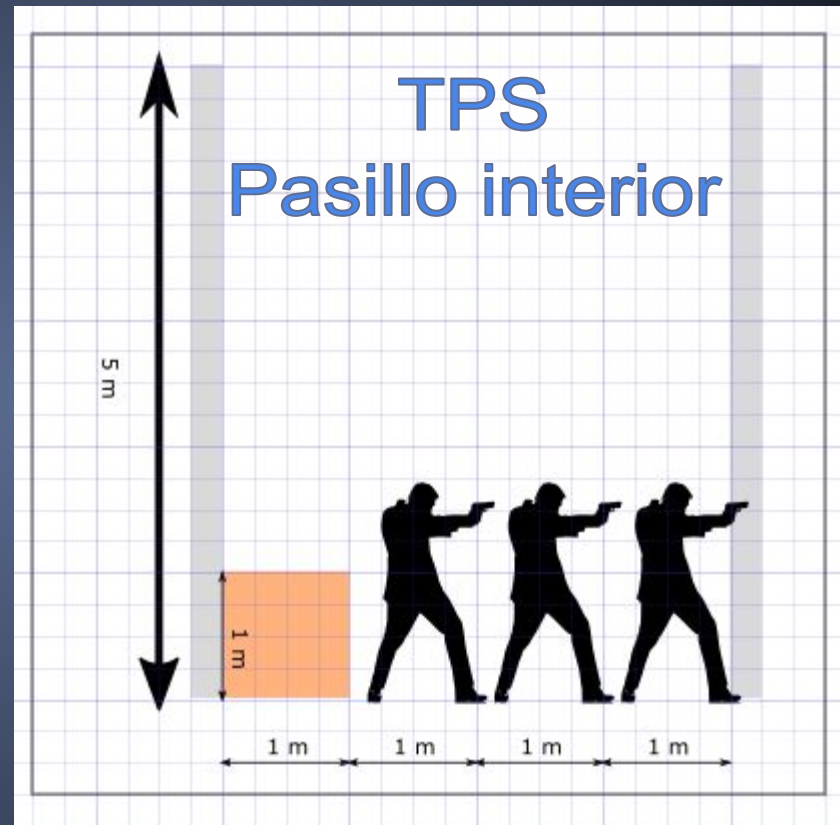
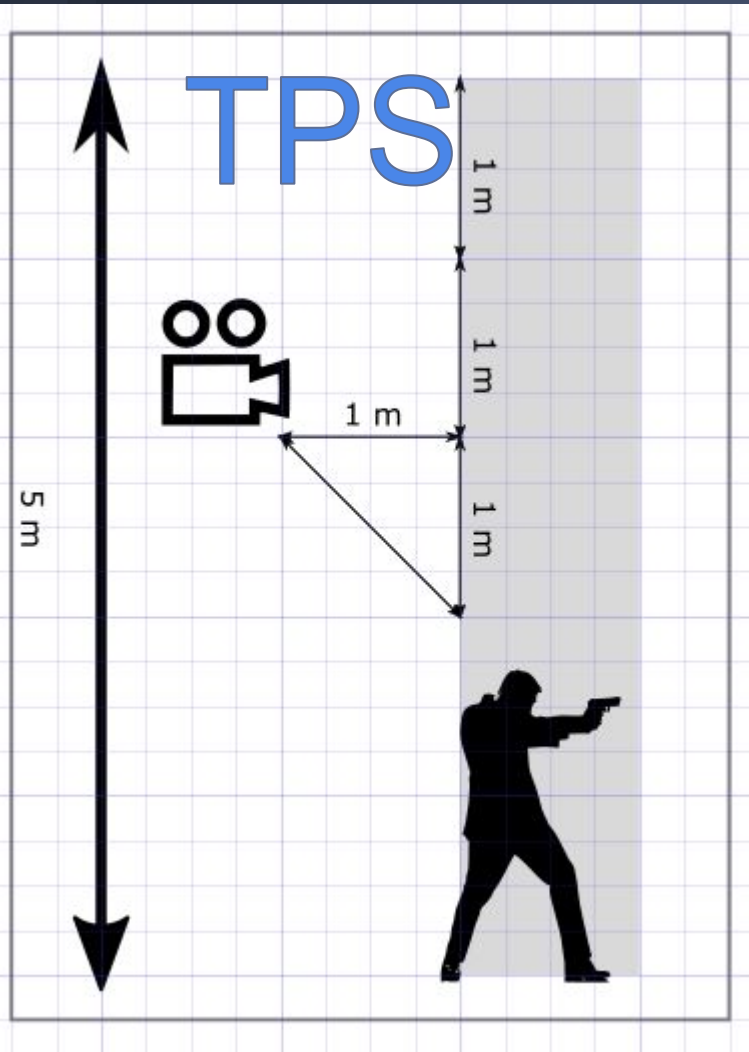
- O también natural vs artificial
- Hoy día se suelen ir combinando...



Ej. Medidas FPS



Ej. Medidas TPS



Ej. Navegación en Journey

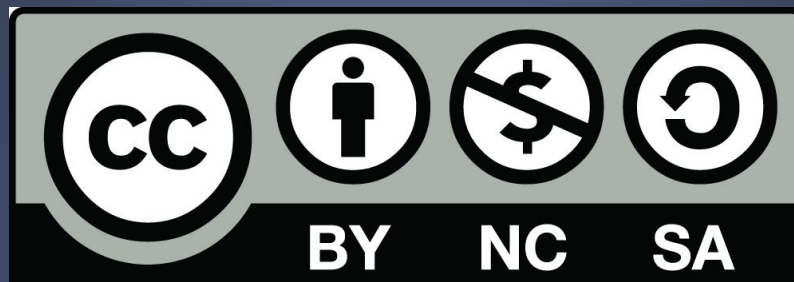


Participación

- ¿Cuáles son las claves mencionadas para crear localizaciones interesantes?
 - A. Exteriores e interiores
 - B. Creatividad e innovación
 - C. Significado, punto de vista y variedad
 - D. Tamaño y potencia gráfica
 - E. Navegación y coordinación



Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

