



Diseño de Videojuegos

Contenido
Objeto y máquina

Ejemplos



Ejemplos

Leviatán
(God of War)



Pistola anti-gravedad
(Half Life 2)

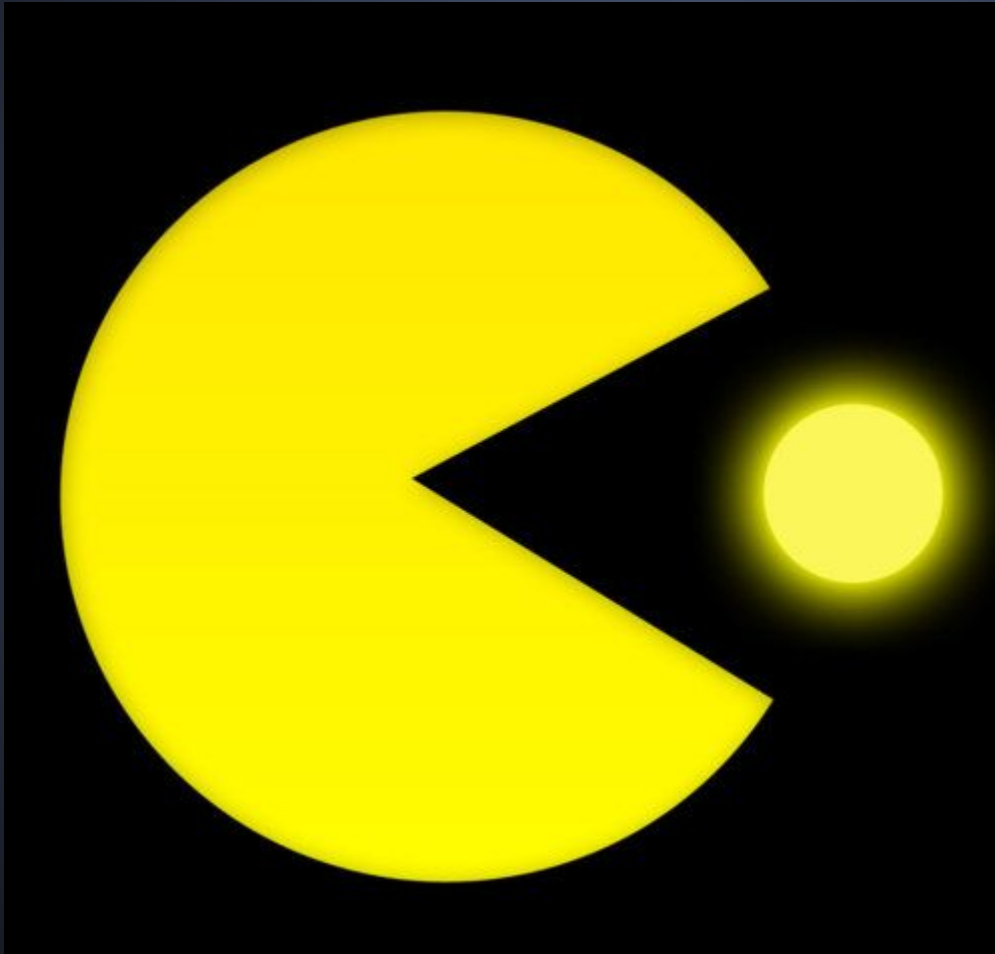


Metal Gear
(Metal Gear Solid V)



Rupia (The Legend of Zelda)

El “primer” objeto potenciador...



INMÓVIL
CONSUMIBLE
PUNTUABLE

...

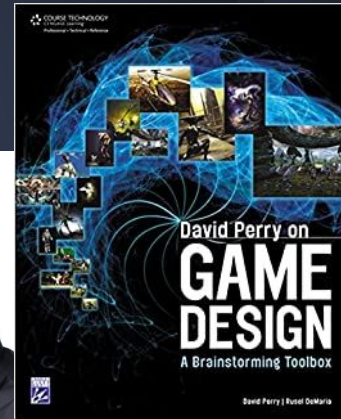
ACTIVA MECÁNICAS / CAMBIA DINÁMICAS

Objetos según sus cualidades

- Nombre
- Tamaño, forma y peso
- Materiales
 - Con sus diferentes propiedades, incluso jugables
 - Antes sólo se usaba el término “*textura*” (la apariencia visual)
- Colores
- Disponibilidad (inventario, contexto...) y rareza
- Temperatura
- Movimiento
- Edad
- Condición (consumible, arrojable, roto, dañado, etc.)
- Coste/Valor
- ...

Objetos según sus lugares típicos

- Autopistas y carreteras
- Calles de una ciudad o de un pueblo
- Interior de un vehículo (coche, tren, barco...)
- Casa (salón, baños, cocina...)
- Oficina o gimnasio
- Hospital, base militar
- Museo, centro universitario o colegio
- Fábrica o centro de investigación
- Cloacas, mercado negro, túneles abandonados...
- Castillo, sus mazmorras y su villa medieval
- Parque de atracciones con su túnel del amor
- Estación espacial y el propio vacío del espacio
- ...



Las listas de Perry...

Ej. Portal 2

- Entre mecánicas y personajes hay muchos objetos intermedios

<https://theportalwiki.com/wiki/Mechanics>

<https://theportalwiki.com/wiki/Characters>



Desarrollar la creatividad

- ¿Qué tienen en común una cama, un libro y una cerveza? ¡Responde durante **3 minutos!**



<https://jordidepaco.itch.io/256-cosas>



Jordi de Paco (Deconstructeam)

Utensilios

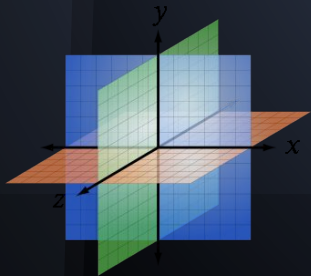
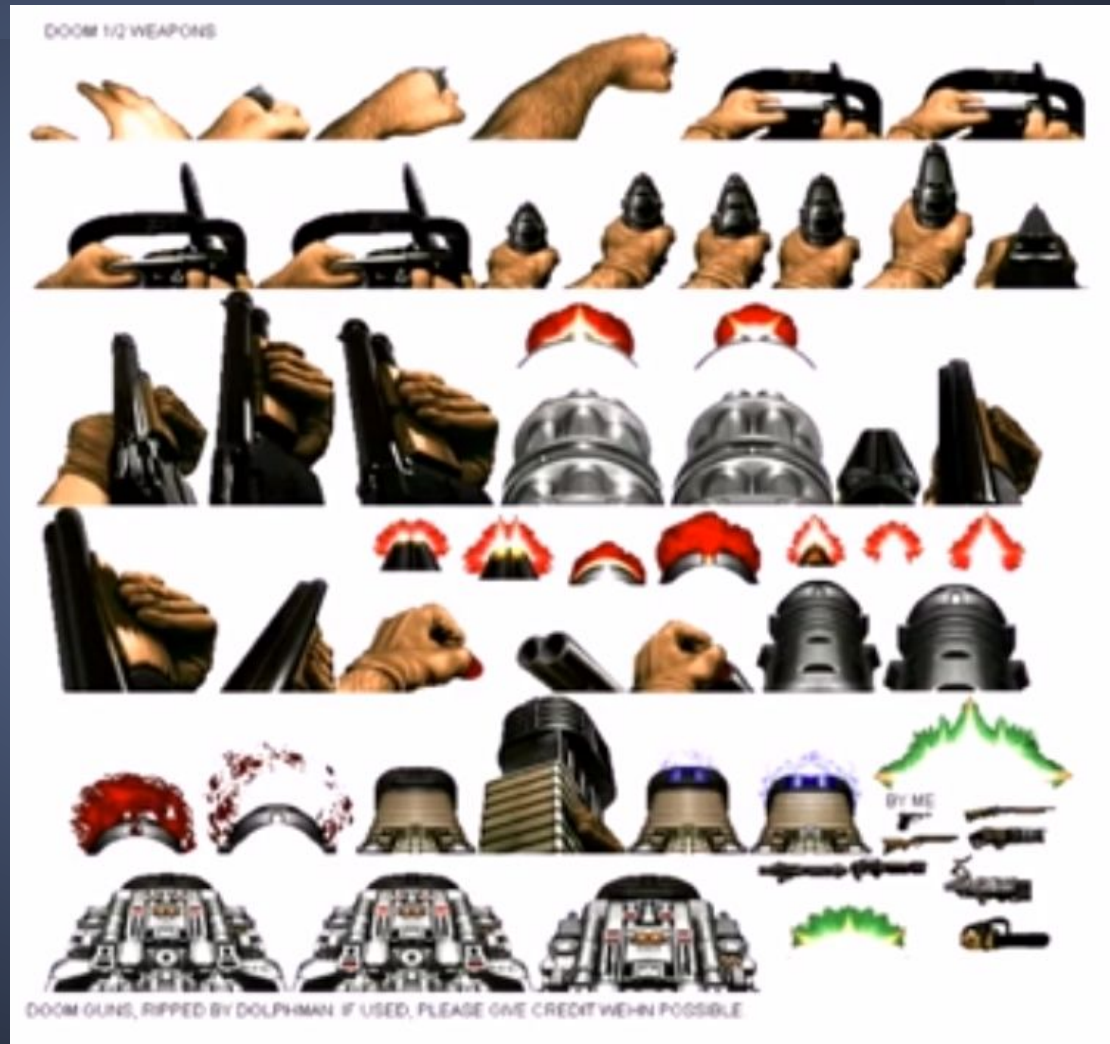
*Evita utensilios muy versátiles en puzles:
pueden frustrar al jugador*



Objetos del Cluedo (1949)

Armamento según cada situación

- Fists
- Chainsaw
- Pistol
- Shotgun
- Chaingun
- Rocket launcher
- Plasma gun
- BFG9000



Participación

- ¿Qué significa que un arma tenga **alto DPS**?
 - A. Que causa mucho daño por segundo
 - B. Que cada segundo causa daño
 - C. Que causa más daño que otras armas
 - D. Que causa daño más espaciado en el tiempo
 - E. Que tiene una mayor profundidad mecánica



Ej. Hearthstone

- Más que personajes *todo son objetos y máquinas* que usas tú directamente



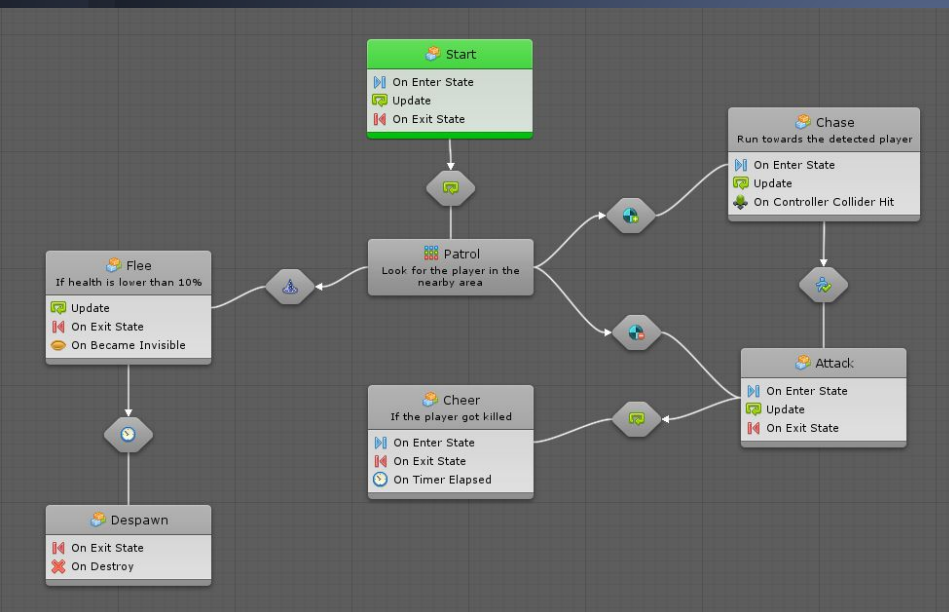
<https://hearthstone.fandom.com/wiki/Card>

<http://gangles.ca/2016/09/12/hearthstone-randomness/>

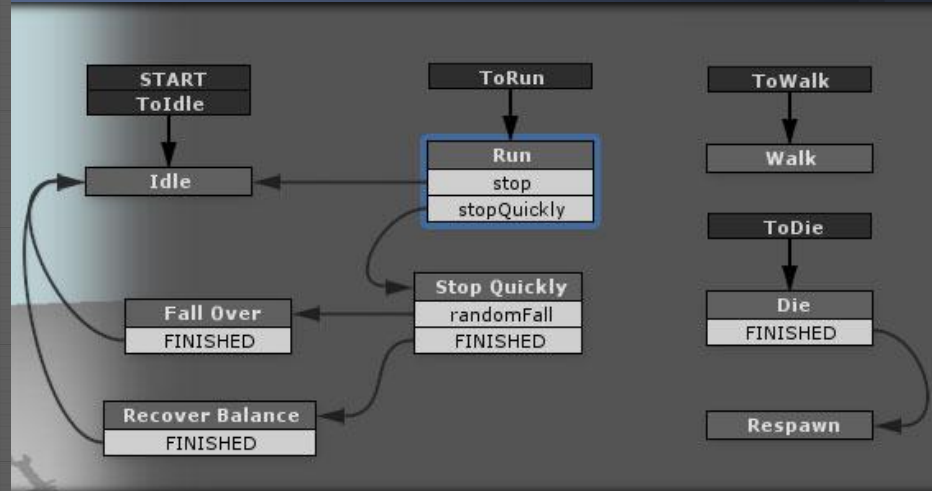
Máquinas simples

FINITE STATE MACHINES (FSM)

- Las **máquina de estados finitos** se suelen programar visualmente



Unity Visual Scripting



Playmaker

Ejemplo: Portales de Portal



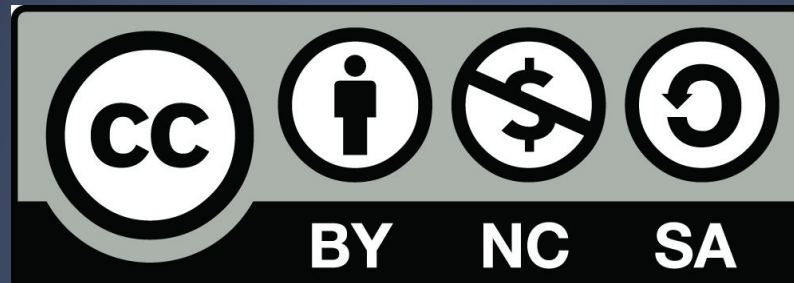
https://www.youtube.com/watch?v=_SmPR5mvH7w

1. Poner una cámara mirando hacia fuera de cada lado del portal...
 - ...rotación según cámara del jugador
 - ...posición según cámara del jugador
 - ...escalado según cámara del jugador
2. Teleportar al jugador justo cuando su centro atraviesa el centro del portal
3. Quitar colisiones de la pared del portal salvo un fino marco alrededor del portal
4. Clonar cualquier otro objeto cuando empiece a cruzar el portal
5. Reasignar velocidad del jugador teleportado según orientación del portal

Referencias

- Designing For. Doom & Doom II's Weapons
<https://www.youtube.com/watch?v=52RHuys1ll8>
- Razbuten. Consumable items (and why I barely use them)
https://www.youtube.com/watch?v=OEzx_wtcHAo
- Razbuten. Crafting is (kinda) pointless
<https://www.youtube.com/watch?v=np9IGvSAgIM>

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

