



Diseño de Videojuegos

Contenido
Criatura y persona

Personajes verdaderamente icónicos



Enmascarados, arquetipos, originales



thomas was alone



Criatura y persona

Ej. Journey



https://journey-archive.fandom.com/wiki/The_Traveler

Ej. Portal 2

- Dimensión corporal
- Dimensión mental
- Dimensión espiritual



<https://halflife.fandom.com/wiki/GLaDOS>

Ej. Portal 2

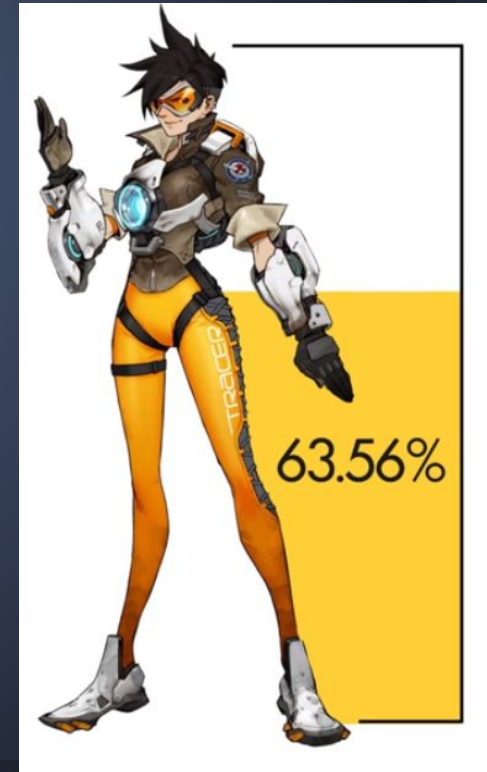
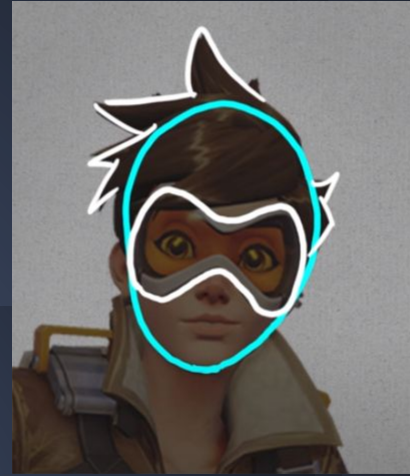
- Dimensión corporal
- Dimensión mental
- Dimensión espiritual



https://half-life.fandom.com/wiki/Cave_Johnson

Estilo y personalidad

- La silueta, el color, la forma de la cara, los complementos, las poses...



Ejemplos

Evolución de Lara Croft (Tomb Raider)



GLaDOS (Portal)



Grunts y otros del Covenant (Halo: Combat Evolved)



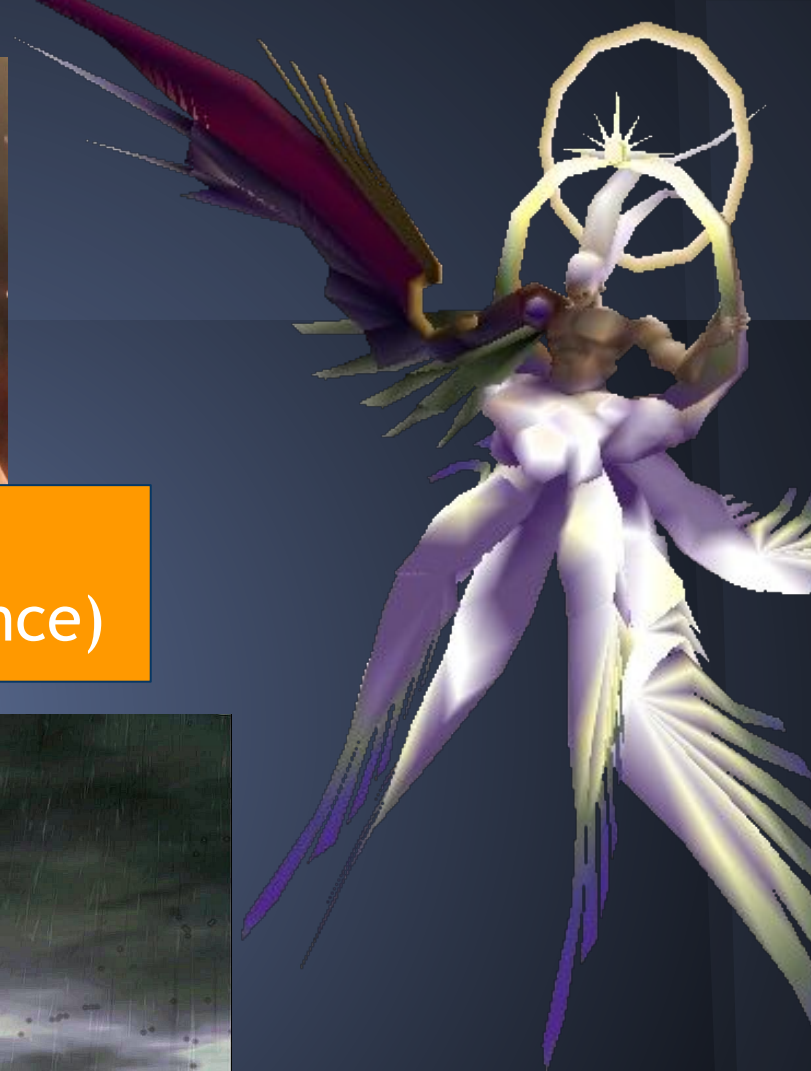
Ejemplos



Senator Armstrong
(Metal Gear Rising: Revengeance)



Malus (Shadow
of the Colossus)



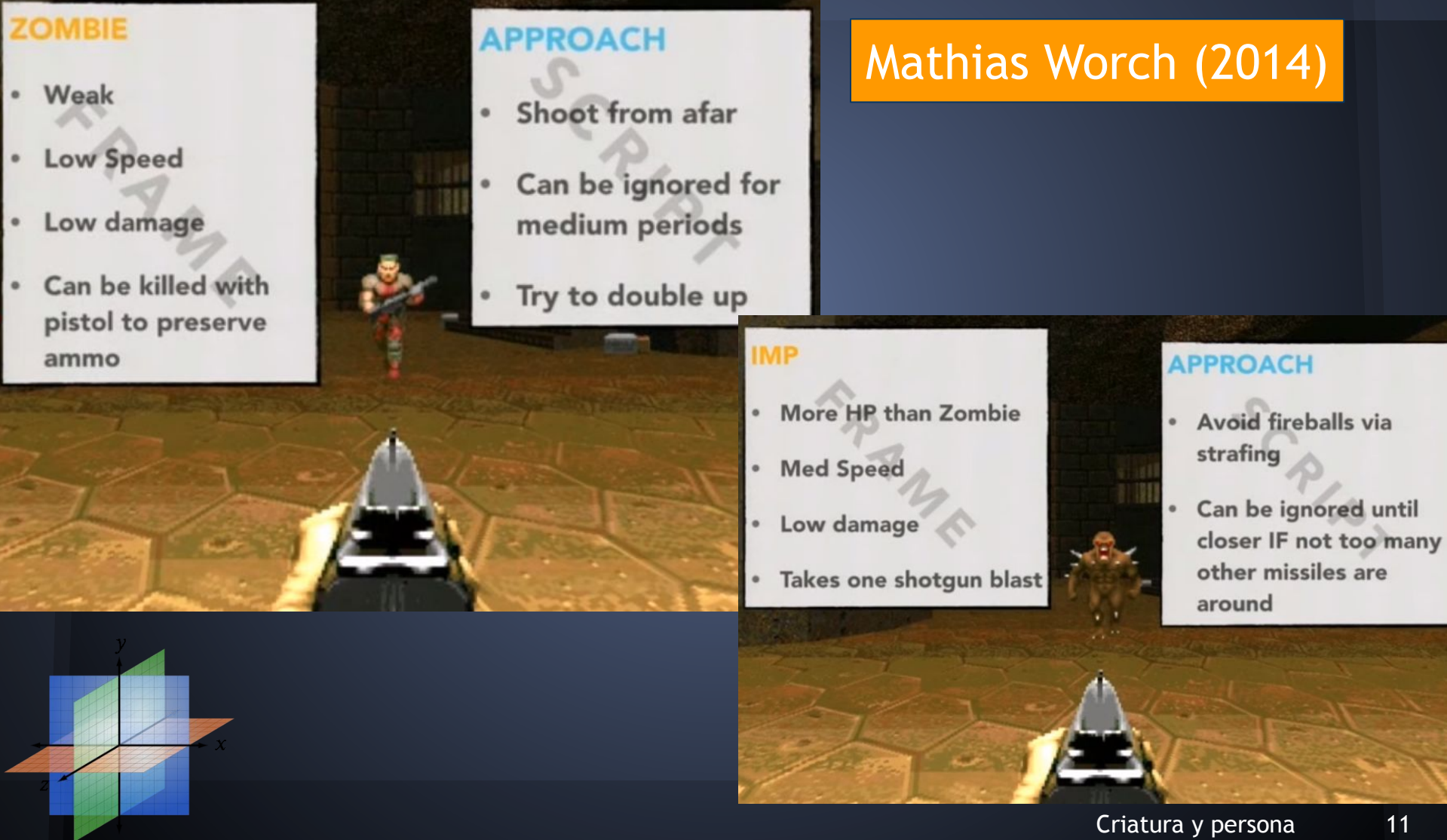
Safer-Sephiroth
(Final Fantasy VII)

Diferenciación ortogonal de unidades



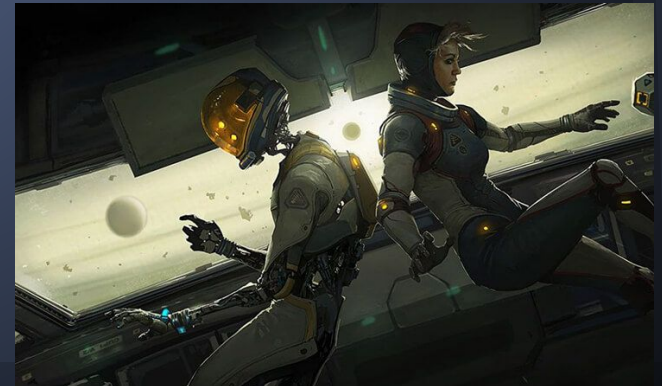
Marco de situación + Guión de acción

Mathias Worch (2014)



Inteligencia artificial

- Toda criatura con cierta 'psicología' creíble en su comportamiento requiere IA
 - Percepción (sentidos como la vista, el oído...)
 - Movimiento (comportamientos de dirección, desplazamiento en grupo)
 - Navegación (mallado de navegación, entornos inteligentes, búsqueda de caminos tipo A*...)
 - Decisión (Máquinas de estado, árboles de comportamiento...)
 - Evaluación y coordinación
 - Aprendizaje



Criatura y persona

Participación

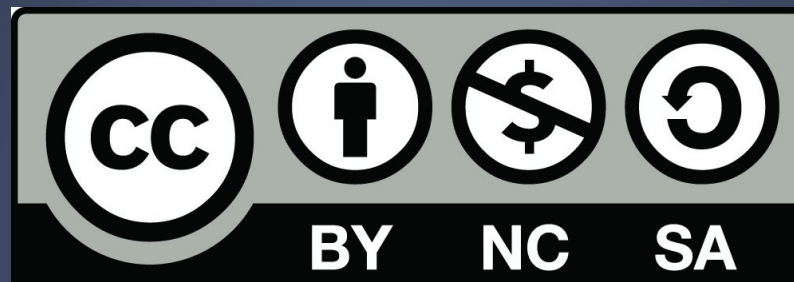
- ¿Cuáles son las **dimensiones principales** de las criaturas inteligentes y las personas?
 - A. Estilo y Personalidad
 - B. Corporal y Espiritual
 - C. Corporal, Mental y Espiritual
 - D. Corporal, Emocional y Social
 - E. Corporal y Personal



Referencias

- Orthogonal Unit Design - Harvey Smith (2003)
<https://www.gdcvault.com/play/1022697/Orthogonal-Unit>
- Meaningful Choice in Game Level Design - Matthias Worch (2014)
<https://www.youtube.com/watch?v=BEF4GVNzkUw>
- Lo que podemos aprender de Doom - Game Maker's Toolkit (2016)
<https://www.youtube.com/watch?v=yu00bGjCA7Q>
- Tracer and Overwatch Character Design EXPLAINED: The Art! - ShoddyCast (2016)
https://www.youtube.com/watch?v=RjW_mXznnRg

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

