

**XIII Foro Académico de Diseño
XV Festival Internacional de la Imagen
Progredis: Primeros pasos para la creación de un videojuego**

Laura Alejandra Cortés, Nicolás Naranjo Mejía

Estudiantes del Programa Ingeniería en Multimedia
Universidad Militar Nueva Granada
u1201498@unimilitar.edu.co, u1201511@unimilitar.edu.co
Bogotá D.C, Colombia

Resumen

Durante el proceso de elaboración de un juego, es necesario fundamentar los pasos o procesos que se deben realizar para obtener un juego exitoso. El grupo de desarrollo para el videojuego Progredis, comenzó el recorrido de creación, decidiendo bajo una o varias cuestiones lo que determinarían el rumbo del juego, estas fueron: ¿Cómo se debe plantear un videojuego exitoso? ¿Qué relación tienen entre sí los juegos más reconocidos? [1]

Para dar respuesta a dichas preguntas se realiza una investigación de diversos videojuegos, tanto muy conocidos como no muy populares, y se llega a la conclusión que, en principio para que un juego sea exitoso se necesita crear una gran historia o relato mucho antes de una jugabilidad. Al mismo tiempo se pudo dar cuenta de que las historias que involucran lugares cotidianos son las preferidas del público, así mismo las que involucran un relato de aventura también lo son [2].

De esta forma se opta por desarrollar un relato, el cual se une con la realidad en diversos puntos permitiendo llegar a un clímax más profundo [3]. Así la historia se lleva a una época no muy relatada en los videojuegos, con el fin de darle un nuevo significado a este pueblo y narrar nuevos mitos y leyendas que generarían toda una nueva creencia en el surgimiento y evolución descontrolado de la humanidad.

Generalizando se llevó a cabo una narración que contemplaba a unos seres inteligentes que definen la suerte de la humanidad, y unos personajes que toleran hasta cierto punto la existencia de estos.

Sin embargo, al tener una narración bastante llamativa para un videojuego, es también necesario un plus dentro de la jugabilidad, por tanto, se decidió utilizar una herramienta poco común que son los espejos y adaptarla tanto a la época como al juego.

Finalmente se logra obtener una historia en una tierra entre dos ríos, en un lugar lleno de gente trabajadora productora de metales y espejos, con una tecnología muy precaria pero gran conocimiento, un pequeño niño que vivía ahí, encuentra el camino a través de su reflejo para aventurarse en un suceso histórico que redundará por siglos en la historia de la humanidad. Repeler futuras amenazas, que relataban sus antepasados, era una de ellas, quien, con la ayuda de su amigo imaginario, afrontarán todos los peligros que las tierras mesopotámicas promete. No obstante, durante este recorrido logra superar sus miedos descubriendo diferentes amigos y herramientas que le ayudan a combatir el mal que acecha a la humanidad. Sin embargo, ese mal le muestra un gran secreto que jamás hubiese imaginado.

Palabras clave

Espejos, Juego, Jugabilidad, Reflejo, Relato.

La experiencia de usuario

Generalmente al iniciar un nuevo proyecto de desarrollo de un vídeo juego se deben tener en cuenta una serie de pasos fundamentales para crear una buena experiencia de usuario, donde hay que tener en cuenta la concepción del juego, es allí donde se definen los aspectos fundamentales de este

Como primera medida se debe definir un género, este es uno de los puntos más importantes, debido a que éste marca la pauta de ambiente e historia del vídeo juego y éste puede ser de uno o varios géneros, pero hay que tener presente que, si el género que se trabaja no es un género común, este debe especificarse y de esta manera no crear confusión al usuario cuando esté sumergido en la historia que se quiera contar.

Seguido de esto, el game play y el story board son dos procesos que se hacen cuando surge la idea del desarrollo, ellos marcan el proceso de iniciación del vídeo juego donde el game play define que tan divertida será la experiencia que está teniendo el usuario al momento de jugar. Definido ya esto se pasa al proceso de un story, aquí se hace una maquetación de ambientes y personajes, y de la mecánica que llevará el juego que se esté desarrollando, esto es muy importante debido a que la ambientación y el diseño de personajes juegan un papel esencial y de estos depende si se logra capturar de primera entrada la atención del usuario.

Por esta razón en el proyecto que se está desarrollando se tiene muy en cuenta este tipo de especificaciones cuando se crean los personajes principales, que son Arcoster y Cloret en la primera etapa del juego. Son personajes que no tienen una caracterización lineal respecto a lo que les puede pasar a medida que el juego avanza. Se intenta generar esa necesidad al usuario de sumergirse junto con el o los personajes principales, hasta el punto tal de hacerle sentir al usuario que es él quien está dentro de este.

Dentro de la parte del diseño del vídeo juego se encuentra la historia, y en este caso se tiene en cuenta de que está se va desarrollando a medida que avanza. Se trata de generar una narrativa envolvente y llamativa para atrapar al usuario y que este sienta el deseo por seguir hasta terminar, generando dudas que se resuelven conforme avanza el usuario en el juego. De esta manera se crean dos etapas que contienen dos diferentes historias que van ligadas la una de la otra pero el contexto en el que se desarrollan y el objetivo a lograr son totalmente diferentes. Por esto en la primera etapa se considera crear una historia donde el ámbito principal de interacción esta presente en los espejos y así lograr un contenido diferente a lo que está acostumbrado el usuario.

Mecánica del juego

Algo a tener en cuenta para que la historia de un vídeo juego no resulte monótona o aburrida es el factor sorpresa. Asombrar al usuario y de esta manera hacerle sentir que ha perdido el control de lo que lleva, entonces así surgen

sentimientos en el jugador y estos son los que crean la necesidad de indagar el por qué de lo que pasa repentinamente dentro de la historia, el usuario sabe que sólo se van a resolver esas incógnitas si sigue avanzando en el juego.

Esta anterior característica sucede en la historia de este proyecto y está más presente al final de la primera etapa del mismo. Cuando se llega a la victoria del objetivo planteado, el usuario asume un final para este momento y es allí cuando ataca el factor sorpresa y se le da una continuidad a algo que ya se creía finalizado.

Otro aspecto importante es la mecánica del juego, donde se crean las reglas y se dan las restricciones de desarrollo como la manera del juego, para tener siempre el control de lo que ocurre pero que el usuario crea que es él quien tiene el control.

Luego de realizar todas las etapas mencionadas anteriormente, para el desarrollo del videojuego se precede a la planificación, seguido de la producción, programación, pruebas y mantenimiento, todo esto con el fin de lograr un buen resultado y cumplir con los objetivos propuestos.

Así que teniendo todo lo anterior claro, surge la propuesta de éste proyecto para el desarrollo de un vídeo juego, manejando mecánicas distintas a las que se plantean en el entorno común de la industria actual. Creando una historia de aventura con hechos fantásticos que alimentan la imaginación del usuario haciéndolo pensar que más podría pasar, por no ser una historia predecible y de esta manera lograr la completa atención y el interés por jugar, que es uno de los objetivos de este proyecto.

Cabe resaltar el proceso investigativo hecho para tomar decisiones respecto a lo que sucede dentro de la historia y el escenario escogido a trabajar, como la caracterización de los personajes, esta se hizo basándose en métodos de investigación efectivos y centrándose en la época de la Mesopotamia antigua. De esta época nace la inspiración para el desarrollo de personajes de la primera etapa del juego donde el protagonista de la historia es Arcoster, quien es un chico de bajos recursos que vive con su tío trabajando en un taller de espejos, y es uno de los que sufre el ataque de los seres de la otra dimensión (los folktan). Pero de la misma manera es él el elegido para liberar a Cloret, un folktan amistoso quien queda atrapado en un espejo del cual sólo hay una manera de liberarse, así que manda Arcoster a buscar eso que necesita para ser liberado y allí inicia la travesía en la que se involucra el usuario.

A pesar de que la historia no es una historia predecible y lineal, lleva una estructura simple para poder tener un orden, una coherencia y seguir una secuencia, para que esta no se convierta en sucesos aleatorios que no tienen un propósito o un objetivo final, lo cual provocaría confusión al momento de jugar, porque el jugador no sabe qué es lo que tiene que hacer en sí y solamente continua jugando por intentar saber qué es lo que sucede, pero llega un

punto donde abandona porque no sabe qué tipo de secuencia está llevando el juego o de que trata el mismo. Por esto la historia creada se basó en el ciclo de los 12 pasos del héroe (Campbell, 1959), que explica muy claramente lo que debe pasar dentro de la historia, y a pesar de que se sigue una serie de pasos generales, se trata de camuflar un poco para lograr el objetivo histórico que se quiere.

Primero se tiene el mundo ordinario, esta es la primera etapa de toda historia fantástica donde el protagonista se encuentra dentro del entorno cotidiano, en la historia desarrollada esta parte se encuentra cuando Arcoster está en su casa con su tío viviendo una vida totalmente común, hasta que sucede el llamado a la aventura y le cambia el rumbo de la cotidianidad al protagonista, lo cual se ve reflejado cuando llegan los Folktales a invadir el mundo de Arcoster.

Pero como todo protagonista rebelde sucede un rechazo a eso que quiere cambiarle su cotidianidad, por miedo o por falta de confianza. Pero antes de que esto suceda pasa la invasión en su mundo y de esta manera no queda tan marcado el paso de un punto a otro en la secuencia que se lleva.

Seguido de este rechazo ocurre el encuentro con el maestro o el mentor quien va a ser el que lo guíe a través de eso que tiene que cumplir, pero para marcar la diferencia este no va a estar todo el tiempo diciéndole qué debe hacer, sino que simplemente le indica cual es la misión seguida de unas instrucciones.

Luego de esto se da el cruce del primer umbral y es cuando Arcoster acepta las ordenes de Cloret y se entra en la aventura, y a medida que va avanzando en el video juego para cumplir la misión se encontrará con varias pruebas que le dificultaran su avance en este proceso, y depende del usuario cuanto tiempo dure allí, porque esto va ligado a las habilidades del mismo y de cómo asuma el reto para superar esta parte lo más pronto posible.

Al superar esta etapa el protagonista se adentra en el lugar o situación que lo llevará a conseguir su objetivo, al enfrentarse a esta puede fracasar, o alcanzar lo que quiere y así recibir el premio. En la historia el premio como tal no es encontrar eso que lo mandan a buscar sino es rescatar a su mentor de donde está atrapado, pero en el momento de volver y llegar a terminar su misión es donde pasa lo inesperado y no se logra completar dicho objetivo.

Y de esta manera es que se desarrollan los argumentos de video juegos que tienen historia, porque hay que tener en cuenta que no todos los video juegos generan este tipo de mecánica de juego porque no es su estilo, por esto es muy importante definir ese tipo de ítems en la primera etapa de la propuesta de este. En este caso sí es un video juego que lleva este tipo de mecánicas.

Otro aspecto muy importante que se debe tener en cuenta es para qué tipo de público va a estar diseñado el juego ya que cada uno juega de manera diferente y asimila los conceptos de manera diferente, no es lo mismo poner a jugar a un niño de 3 años que a un adolescente de 12, tiene mucho que ver la historia que se desarrolle y el tipo de

jugabilidad que se quiera crear, muy probablemente este estilo de juego tiene un nivel de complejidad mas alto al momento de jugarlo que acota el público que lo va a utilizar.

Sin embargo, es pertinente crear una especie de tutorial al iniciar la experiencia, por que de esta manera se le explica y se le guía al usuario qué es lo que debe hacer, no se puede deducir que el espectador intuirá los pasos a seguir porque es algo nuevo para él y lo nuevo debe enseñarse.

Elementos visuales

Ahora se hablará un poco acerca del diseño de los elementos visuales que juegan un papel crucial, porque se puede tener una maravillosa historia y una jugabilidad bien desarrollada pero si los elementos visuales no son buenos se habrá perdido todo el trabajo, por esta razon hay que saber de qué manera incorporar estos elementos y el primer paso está en hacer que los elementos visuales encajen en el videojuego. No es lógico integrar colores vivos si la historia trata sobre algo sombrío o un estilo mas serio, y por esto es importante investigar antecedentes de estilo relacionados a lo que quieres lograr y así sacar un concepto mas acertado y apropiado que encaje de manera perfecta en el juego.

Otro aspecto importante es elegir la paleta de colores que se usara, deben ser atractivos y que combinen con la historia que se quiere contar, hay que tener muy en cuenta la teoría del color que da una guía muy especifica de cómo se usan los colores y de que significan estos para incorporarlos de manera correcta.

Así como el aspecto gráfico es muy importante para lograr los objetivos que se quieren, el aspecto auditivo lo es también, ya que este da un aspecto muy envolvente en el desarrollo del juego, un sonido de suspenso o un ritmo alegre hacen mucho peso en la etapa o el momento que este atravesando el personaje, esto realza y acentúa, enviando informacion indirecta al usuario para que este se sumerja más, mientras juega.

Se deben crear efectos de sonido directos, a veces buscarlos o usar efectos que esten en linea no dan el mismo resultado que si se hacen de cero, y estos también tienen un nivel de gran importancia como las voces de los personajes, los ruidos de las armas, los sonidos que se generan al caminar entre otros, entre más se tengan mucho mejor, para así evitar que estos vayan a sonar repetitivos o fastidiosos al odio del usuario; y así como los efectos de sonido, tambien el audio o la pista que se use para el entorno es muy importante, a veces pasa que el usuario desactiva estos sonidos porque no le gustan o simplemente porque lo desconcentran del juego, por esta razón se debe tener mucho cuidado de la manera de cómo se utilizan y en qué momento se implementan. Se debe adaptar al imagen a los sonidos para que haya una sincronizacion entre la historia y el juego.

Por último en el ambito del diseño de los personajes; como primera instancia se debe saber que estos deben diseñarse por completo de pies a cabeza, y si tienen más detalle logra que los jugadores se sientan más inmersos en

el juego. Así que esto quiere decir que se les debe proporcionar defectos y personalidades complejas para que el usuario pueda identificarse más fácil y crear una conexión con el personaje que esta utilizando.

El personaje debe tener una evolución como las personas a lo largo del juego, de esta manera se enriquece más y se hace más interesante tanto el personaje como el mismo juego, y es posible que estos tengan habilidades que se pueden ir mejorando mientras cumple los retos propuestos, pero esto depende de la mecánica que se elija.

Es bueno agregar un poco de diversidad. Hoy en día y casi siempre los video juegos tienden a carecer de diversidad, porque manejan un mismo estilo de personaje para todas las personalidades que se desarrollan dentro del mismo entonces este se vuelve monotonó y aburrido, así que la diversidad hace que el videojuego se haga un poco más interesante al agregarle un elemento que lo distingue de los demás, y este es el objetivo del desarrollo de este proyecto; poder llegar a un resultado diferente a lo que la gente esta acostumbrada a jugar, proponiendo una mecánica diferente, una historia poco convencional y variedad en el aspecto visual y auditivo sin rayar en lo desordenado y confuso.

Referencias

- [1] Majewski, J. (2003). Theorising Video Game Narrative. Australia, AU. Bond University
- [2] Ostenson, J. (2013). Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom. England. English Journal, the National Council of Teachers of English
- [3] Narrative in Games (2012), VU UNIVERSITY AMSTERDAM

Bibliografía

Exploring the Boundaries of Narrative: Video Games in the English Classroom. English Journal, the National Council of Teachers of English. ENG

Campbell, J., (1959). El héroe de la mil caras: Psicoanálisis del mito. México, Fondo de Cultura Económica 195369 p. ilus. (Biblioteca de psicología y psicoanálisis)

Majewski, J. (2003). Theorising Video Game Narrative. Bond University, Australia, AU.

Narrative in Games (2012), VU UNIVERSITY AMSTERDAM, Amsterdam, NL Ostenson, J. (2013).

Biografías de los Autores

Nicolas Naranjo Mejía. Nacido el 21 de febrero 1995, estudió en el Colegio Colombo Americano hasta el año 2012 y en el año siguiente inició sus estudios de Ingeniero en Multimedia con el fin de graduarse para el año 2017. Link CvLAC: http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001534525

Laura Alejandra Cortés Martínez. Nacida el 26 de octubre de 1996 Estudiante de Ingeniería en Multimedia de la Universidad Militar Nueva Granada. Bachiller del Liceo Femenino Mercedes Nariño promoción 2012. Inició su carrera en ingeniería en



Multimedia desde el año 2013-1 a sus 16 años de edad. Link CvLAC:
http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000044575

Reconocimientos

A la Universidad Militar Nueva Granada, por su financiación en el proyecto de investigación INV-ING-2121, titulado “Valoración artística inmersiva. Conocimiento compartido, la innovación tecnológica y el diseño social.”.



Universidad de Caldas



Doctorado en
DISEÑO
+ Creación

maestría en
diseño
+ creación interactiva