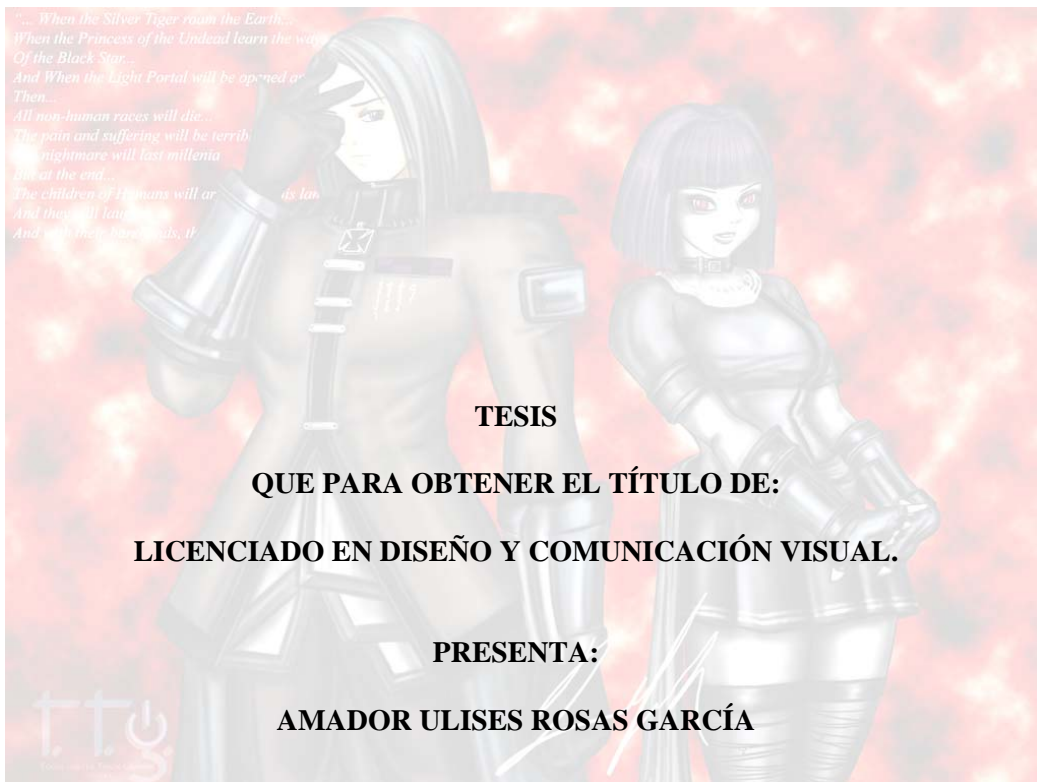




**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES
PLÁSTICAS**

"DISEÑO DE UN JUEGO DE VIDEO EN AMBIENTE WEB"



TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL.

PRESENTA:

AMADOR ULISES ROSAS GARCÍA

DIRECTOR DE TESIS:

LIC. FRANCISCO ESTRADA

MÉXICO, D.F, 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"Diseño de un Juego de Video en Ambiente Web"

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Amador Ulises Rosas García

Director de Tesis: Lic. Francisco Estrada

México D.F, 2006

AGRADECIMIENTOS:

A mi madre Rosa María García Naval por su amor y paciencia

A mi Familia por creer en mí

Al maestro Francisco Estrada por soportar este proyecto y mis equivocaciones en él

Al maestro Armando Durán, por ayudarme con este trabajo y permitirme formar parte del proyecto
MEDIATECA

A mis sinodales y a todos los maestros de la ENAP, por haber dejado huella en mi y en mis proyectos

A Tsune Orozco Toda, por que indirectamente me ayudo a superarme y a mejorar todos mis estilos de gráficos y elementos visuales

A todos mis amigos que me apoyaron incondicionalmente, León Bojalil, León Kiko, Pako, Ignacio, Miguel y Horacio, Gracias!

A Lewis Carroll, cuyo personaje Alicia, fue la inspiración para el mío, Katris Dular

A todos los licenciarios que producen juegos de video de alta calidad, Atlus, por "Hellnight", Squaresoft por "Einhander", Blizzard por "Diablo 2", American Macgee por "Alice", y todos cuyo trabajo fue la inspiración para este proyecto

A Julia Nicole Rush, por su apoyo incondicional aunque siempre estuvo lejos.

A María Guadalupe González, por su amor incondicional.

INDICE:

Introducción

1 Libreto e Historia

- 1.1 Desarrollo de un libreto para juego de video
- 1.2 Desarrollo de una historia viable para juegos de video

2 Diseño de Personajes

- 2.1 Categorización de un personaje dentro de un juego de video
- 2.2 Diseño de un Personaje, Dibujo y Diseño
- 2.3 Reestructuración de un personaje para diferentes plataformas
- 2.4 Diagramación de un personaje: Shoot'em Up
- 2.5 Diagramación de un personaje: RPG
- 2.6 Hojas Modelo

3 Iluminación y Escenarios

- 3.1 Importancia de la Iluminación
- 3.2 Estructura de un Escenario, Diseño de un escenario en diferentes plataformas
- 3.3 Diferentes Tipos de Iluminación
- 3.4 Usos de la Iluminación
- 3.5 Ejemplo: RPG

4 Diseño de Fases e Inteligencia Artificial

- 4.1 Estructura de una Fase
- 4.2 Como diseñar una Fase para Juegos de video
- 4.3 Ejemplo: RPG
- 4.4 AI, Estructura
- 4.5 Importancia del "Enemigo Tonto"

5 Usos de un Sitio Web

- 5.1 Por que un sitio Web
- 5.2 Como ubicarlo
- 5.3 Diferentes Estructuras
- 5.4 Notas acerca de la Publicidad dentro del sitio Web

Conclusiones

Agradecimientos

Bibliografía

INTRODUCCION

Una de las áreas más explotadas dentro de la industria del Diseño Gráfico ha sido la publicidad, en el día de hoy todos desean ser publicistas o tener una participación activa dentro de la elaboración de empaques y diseños tridimensionales, poco se ha avanzado o ha sido la gente que ha tratado de explotar los nuevos recursos que ahora están a la disposición de todo diseñador, los cuales permiten nuevas aplicaciones y usos dentro de el área de Diseño Gráfico

Algunos se han abierto ya, otros recién han sido descubiertos, sin embargo, uno de los campos menos explotados y que más oportunidad tiene de redituarse es el de diseño de juego de video, cuando uno menciona juego de video, las demás personas (incluso los diseñadores), voltean la mirada o hacen una expresión vacía, como restando importancia a este campo de trabajo del cual se considera que solo los niños se ocupan. cuando en realidad, este campo es el que más necesita de conocimientos tanto de Diseño Gráfico como de programación, y es en el que más ramas se encuentran y colaboran mutuamente para lograr sacar a la venta un producto de calidad y terminado.

Las personas siguen pensando en un juego de video como en una industria de elite, en la cual se requieren de fuertes inversiones, y de maquinaria altamente especializada para lograr sus objetivos, que la industria sigue aun en la generación de 4 bits con pantallas blanco y negro, y que su realización requiere exclusivamente programadores con varias especializaciones para comprender la mecánica de un juego de video, esto no puede estar más lejos de la realidad.

Los avances en tecnología han permitido que la realización de juegos de video se convierta en algo casero, en algo que cualquier persona puede lograr con la ayuda de un equipo de cómputo decente, desde su propia casa u oficina, sin requerir gigantescos conocimientos en programación ni ser altamente especializado dentro de la misma industria, y ahora, los diseñadores fácilmente podemos lograr introducirnos dentro de un equipo de trabajo en la elaboración de juegos de video

Es verdad, ahora con los gigantescos detalles y elaboraciones de imágenes por computadora, se han cambiado los gráficos de forma de palitos y esferas hacia aquellos que ya detallan la vida cotidiana, imágenes espaciales, de fantasía y de panoramas se han vuelto cotidianos, imágenes de figuras humanas altamente especializadas son comunes entre los juegos de video de hoy, las grandes compañías de hoy siempre requieren diseñadores para sus videojuegos, gente creativa que abarque el trabajo que antes desarrollaban los mismos programadores, diseñadores que puedan darle un nuevo aspecto a todos los detalles de un juego de video, que puedan darle el siguiente nivel para que sea más atractivo para el público consumidor.

Seamos sinceros, ¿qué es lo que más atrae de un juego de video?, no son sus gráficas, ya que todas ellas mejoran día con día y muchas empresas desarrollan sus juegos al mismo ritmo que las otras, por lo que los gráficos de una siempre serán casi idénticos a los de la otra, y siempre mejoraran con el paso del tiempo, algunas personas dicen que son las tramas de los juegos de video, lo cual es en parte cierto pero no abarca todo lo que es atractivo de un juego en sí, no, es el diseño del mismo lo que lo hace atractivo, como todos los demás productos que son tocados por diseñadores, nosotros somos los que le damos ese toque de interés a un juego de video, a un producto, a una marca comercial, es nuestro trabajo el que dicta si un producto tiene éxito o no, todo lo demás está unido a esto pero no forma parte de lo esencial del éxito de un juego de video.

Cada personaje que es creado para un juego de video, sea humano, humanoide, maquinaria, escenario, o como se le quiera llamar, debe ser diferente de todos los demás, tanto en comportamiento como en características físicas, debe tener una identidad propia, una identidad que el personaje no puede explicar al usuario, sino que debe mostrar ante la pantalla para que sea claramente identificable e inconfundible, en estos días de competencia entre empresas dedicadas a la industria del juego de video, cada píxel debe tener un por qué se encuentra en el sitio en el que se encuentra, nada puede ser dejado al azar, de esto depende el éxito o fracaso de un juego de video, y aquel que puede lograr un análisis más exacto de lo que esto significa es un Diseñador Gráfico.

Las áreas en las que se puede incursionar son muchas y muy variadas, desde diseño de personajes, diseño de vestuario, de efectos especiales, animación, animación de personajes, elaboración de escenarios, diagramaciones, etc. todos los aspectos a los que los programadores se dedicaban antes sin ningún problema cuando los sistemas eran de 4 bits y todo lo que tenían que hacer era tener algo de

desafío lo hacemos ahora nosotros, y es debido a esto que es menester que sepamos que es lo que podemos hacer y que es lo que no podemos hacer dentro de esta área de trabajo.

los principales campos que se pueden explotar son:

Ilustración:

Es necesario que todo personaje, que todo ítem y accesorio sea dibujado antes de ingresar a el juego de video y también es necesario hacer imágenes ilustradas en forma de posters para la promoción del mismo, es aquí donde entra el trabajo del ilustrador, el cual da el frente comercial para el producto, es difícil que el consumidor lo vea en acción, por lo que su decisión se basara exclusivamente en las ilustraciones de las portadas de la caja de todos los productos y en los posters promocionales de los mismos.

Animación:

Cada vez son mas los juegos de video que requieren películas, de cualquier tipo, películas intermedias, de inicio, que muestren algún tipo de acción, etc., en algunas ocasiones se requieren para poder promocionar el producto final, en estas animaciones por computadora también entra el diseñador grafico.

Diseño de personaje:

tanto ropa, apariencia, estructura, dibujos y diseños todos ellos son campos de trabajo abiertos para un Diseñador Grafico.

Diseño de interiores, exteriores:

El famoso landscape, si bien es cierto que los programadores diseñan hasta el ultimo pedazo de tierra virtual y esta programado por ellos, también es cierto que este programa debe de obedecer a un diseño básico de ambientación para que el personaje se pueda desenvolver en el, los dibujos e interfaces que van a interactuar con todos los personajes y con el jugador mismo son también elaborados por diseñadores gráficos.

Diseño Web:

Todo producto actual pertenece a una empresa la cual debe publicitarse de un modo mundial, como una distribución mundial de elementos reales es muy costosa, las empresas prefieren publicitarse por métodos electrónicos, y para esto requieren un sitio web que tenga todas las características necesarias para poder anunciarse y dar a conocer sus productos.

La cantidad de lugares en los que un diseñador grafico puede incursionar es, como dijimos antes, casi ilimitada dentro de la industria del juego de video, y para poder saber un poco mas acerca de eso, en este trabajo detallaremos como lograr una producción básica de juego de video, retomando todas las características anteriormente detalladas y creando uno en 2d y bases de 3d desde cero, en diferentes programas de plataformas caseras, asimismo, nos acercaremos un poco a lo que es la elaboración de historias de juegos de video y profundizaremos un poco en todo lo que ha ocurrido desde 1975 que salio el primer juego de video a la venta en Estados Unidos.

Continuaremos analizando los diferentes campos de aplicaciones para Diseñadores Gráficos, así como la forma de desarrollar de manera general un juego de video bidimensional y tridimensional, analizando los programas que podemos manejar y también las diferentes opciones que se encuentran a mano de un diseñador, egresado de la ENAP

CAPITULO 1

LIBRETO E HISTORIA

1.1 DESARROLLO DE UN LIBRETO PARA JUEGO DE VIDEO

Toda estructura de juego de video debe contener una trama, esto es, un esquema que muestre una historia o un propósito dentro del mismo juego, esta diagramación hace mas valida la esencia del juego y le da un porque jugarlo a la persona que lo prueba, dentro de la libretización o trama de juego de video, existen algunos puntos a considerar:

Propósito de un Juego de Video

Esto puede ser muy variado, puede ser simplemente una manera de pasar de vínculos en el sitio web, puede ser una forma de llevar un contador para recibir premios, conectado a una base de datos que guarda los registros del jugador y los actualiza de manera constante, puede ser un simple entretenimiento sin trama aparente mediante el cual el jugador interactúa de cualesquiera forma con el juego, o puede ser realmente una manera de contar una historia al jugador, de esto se proporcionan tres ejemplos:

Dentro de la trama de vínculos, no hay mas problema que establecerle al jugador que los blancos son vínculos de Internet en si, y mediante la habilidad de tiro debe de escoger el vinculo que desea visitar dentro de la pagina web, esto es valido para todo tipo de juegos de video, siendo el Shoot´em up el mas solicitado para esto, sin embargo, también es posible tomar los juegos de interacción con un solo personaje para entregarle al jugador una gama de opciones a escoger, el RPG no es tan viable ya que requiere de todo un desarrollo para poder entregar los vínculos, demasiaos problemas que un juego simple puede resolver

Siendo el propósito el de juntar puntos, entonces se debe de decidir para que van a ser utilizados estos premios que el jugador va a ir recibiendo, un buen ejemplo es: Darle al jugador un motivo para juntarlos, en la trama inicial, podemos incluir un personaje cualesquiera que llame la atención al jugador, este personaje, sea animado o no, establece que para poder interactuar mas con el, el jugador debe de reunir ciertos requisitos, estos requisitos son, obviamente, juntar puntos derribando navecitas marcianas, mientras mas puntos se junten, mas interacción tendrá el jugador con el personaje virtual que lo invito a jugar este juego, siendo esta la trama, se puede ahora complicar el juego añadiendo fases, enemigos finales, dificultades varias en todo el camino, sin importar que el juego mismo contenga un limite, sin embargo, hay que establecer que no solo es llamar la atención en el por que del juego en este caso, sino mantener la atención del jugador en la dificultad del juego en si, esto es, darle un segundo motivo por el cual jugarlo.

En el RPG en principio es mucho mas sencillo, se esta contando una historia, entonces hay que desarrollar estas historias para que el jugador mantenga la atención dentro de ellas.

Atención e Interés

Hay muchas maneras de llamar atención dentro de un juego de video, la dificultad y el diseño de enemigos y de personajes principales es la mas sencilla de hacer, y también la menos factible, establecer un juego que solo llame la atención por sus personajes es posible solo cuando el juego tiene un gran ámbito 3d, en el cual podemos presumir todas las características de los personajes, (sobre todo los femeninos), y también una gran gama de efectos especiales con los cuales embobar al espectador, pero si tenemos un juego sencillo en pagina web, (sea flash, descarga de juego en 2d, o shoot´em up), esto no es posible, y aunque publicitemos póster de los personajes no llenaremos el mismo campo que un juego de amplio espectro técnico, hacer una historia nos da otras gamas por las cuales llamar la atención sin necesidad de gran despliegue de efectos especiales.

Opciones para Juegos de Video

Las opciones son variadas, todo depende de que tipo de juego quiera uno hacer, en esto tomemos como ejemplo un juego RPG (Role Playing Game), los cuales son mas sencillos de ubicar, dentro de un juego RPG, hay varios tipos, no son genéricos, los hay de aventura, de acción, misterio, terror. enfoquémonos dentro de un juego de fantasía y otro de terror, los cuales tienen la peculiaridad de

también ser fáciles de clasificar.

Revisemos primero los RPG de aventura, en los cuales la historia marca los eventos y el jugador solo es espectador de la misma, este tipo de libretos se les llama lineales, por que jamás el jugador puede variarlos, el final siempre será el mismo, con dos opciones, ganar o perder, y, excluyendo poner la atención en los personajes, el apoyo siempre se basara en la historia en si, recorreremos que un juego de video RPG tiene como misión darle un sentimiento a la gente, cualquiera que sea, mostrarle algo que el no va a poder vivir y hacer que lo viva en nuestro juego, es la historia misma la que llama la atención, en segundo plano podemos mencionar los fondos del juego mismo, darle al jugador un mundo para que pueda explorar

Sabemos que este juego es lineal, pero podemos dar la ilusión de que no lo es, poniendo diferentes opciones y diferentes caminos, haciendo que el jugador crea que el desarrolla la historia cuando en realidad no es así, mientras mas grande y detallado el mundo, mas fácil será identificarse con el para nuestro jugador, mas fácil será para el identificarse con los personajes principales, mas fácil le será acostumbrarse a los detalles y nombres de nuestro juego de video

Videojuegos de Terror

Son mas complejos, pero mas divertidos, la idea aquí no es la historia, sino la ambientación y musicalización, darle al jugador un medioambiente hostil, pero no lleno de cosas que sean destruibles o que a la larga el jugador se aprenda de memoria en donde salen, sino mas bien un terror psicológico, el de no poder ganar, el de no saber que es lo que hay tres metros mas allá, un ambiente oscuro y tétrico, algo que incomode visualmente a nuestros jugadores, estas ideas son muy dificiles de desarrollar en aspectos 2d, por que el jugador siempre ve lo que hay a su alrededor y esta atento a lo que se desarrolla, es mas sencillo desarrollarles en 3d, incluso en flash mediante isométricos, poniendo sombras e impidiendo la visión dos metros mas allá, la música también es importante y la abordaremos unos capítulos mas adelante

Parámetros Generales en Videojuegos

Hay varios, sin embargo, estos son los más coherentes y los que han tenido más éxito:

- 1- Al crear un juego siempre piensa que no es para ti, tú no lo vas a jugar.
- 2- Hay que recordar que un juego de acción no puede convertirse ni ser parte de una trama de terror, es un error que continuamente se comente y hay que evitarlo
- 3- La trama es flexible, nunca dejes un solo camino obvio para el jugador
- 4- Los enemigos no solo son alegres monstruos destructores, hay que dotarles de personalidad y características
- 5- Recuerda que el fin último es vender, siempre ten más productos preparados basados en los mismos temas
- 6- No solo publiques en web, si tienes la posibilidad de explotar la trama en otro lado hazlo.

Recordemos que la libretización es importante, pero que hay que desarrollarla a la par de los elementos que poseemos para desarrollar el proyecto de juego de video, no solo es poner cosas por poner, sino lograr que interactúen realmente con el entorno que estamos planeando realizar.

Entonces tenemos que para trasladar una historia a un juego de video, hay que poner ciertas reglas:

1- debe de existir una relación con respecto al héroe o al personaje principal de una historia y por supuesto, con respecto al juego al cual se le debe de plasmar, esto es, si planeamos usar una historia con una narración lineal, será demasiado trabajoso y muy difícil de lograr tenerla tal y cual esta en el libro o en la narración, es mejor tratar de adaptarla

2- A diferencia de las historias, esta debe de mostrar ciertos cambios en la misma, esto es, ser capaz de variar su entorno conforme el usuario navegue por ella

3- Debe de contener más de un final y más de una forma en que el personaje del usuario encuentre la derrota

4- No todos los npc deben de pertenecer a la historia y no todos los personajes principales son los que vienen en la narración, lo mismo sucede a la inversa

5- Hay que elegir los momentos cumbre de la historia y transformarlos en eventos clave dentro de las fases del juego

6- Es imposible narrar todo un evento dentro de una fase, así que hay que desmenuzarlo, esto es, únicamente plasmar lo importante y dejar lo demás como posibles misiones secundarias o como datos anexos que parecieran no tener nada que ver con el transcurso de nuestro juego y que al final pueden ser intercalados

1.2 DESARROLLO DE UNA HISTORIA VIABLE PARA JUEGOS DE VIDEO

Dentro de este capítulo, vamos a ver como se organiza una historia y se parte en fragmentos para lograr introducirse dentro de un ambiente de juego de video, tomemos la historia madre de "Azul Profundo", la cual narra las aventuras de un solo personaje central femenino a lo largo de muchos eventos catastróficos y como sale adelante gracias a la instrucción que recibió de su maestra y de las alianzas que forja en el camino

Primero, se debe de desarrollar el personaje, esto es, ver cuales son sus características generales y sus habilidades especiales y tratar de adaptarlas a una interfaz de juego de video, en donde interfaz, es el sistema ya sea bidimensional o tridimensional que va a recibir a nuestro personaje

Por supuesto, tenemos que tomar en cuenta los recursos con los que contamos, sabiendo que en un juego de video bidimensional, no se puede hacer mucho alarde de textura y detalle puesto que el mismo motor lo impide, en cuanto a un juego tridimensional, es viable basarse en texturas y detalles pero hay que ver los límites de las consolas o sistemas dentro de los cuales vamos a incluir nuestro juego

Una vez detallado el personaje, es tiempo de narrar toda la historia buscando el o los lugares en los cuales nuestro personaje se va a mover, o landscape del juego de video, llamamos landscape a todo aquel terreno que debe de ser incluido dentro del juego, sea o no sea un lugar visitable o un lugar en donde pasen eventos, pueden ser todos los paisajes o hasta el cielo el cual se mueve en la cabeza del personaje principal

Debemos de tomar en cuenta que habrá sectores de paisajes que por su propio ámbito fantástico no puedan ser incluidos en juegos bidimensionales, por lo tanto habrá que simplificarlos, o tratar de renovarlos para que entren dentro del juego de video

El desarrollo de eventos va de la mano con la ubicación de los paisajes o las zonas en donde el personaje se va a desplazar, esto se conoce como "MAP" llamamos MAP a todo aquel sistema de referencia que nos sirve para ubicar eventos, ítems, cofres, personajes no jugadores (NPCs), batallas, o situaciones varias que se sucedan conforme el jugador avanza por el landscape del juego, también se debe de considerar los terrenos no aptos para la evolución del jugador

Ahora, el desarrollo de enemigos dentro de un juego de video sigue varias fases dependiendo de que tipo de juego estemos ensamblando:

1- RPG

Dentro de este tipo de juegos no hay gran dificultad, el MAP se usa para encuadrar todos los eventos, sean parciales, globales, NPCs o solamente eventos menores, sin embargo, se usan diferentes colores para realizar este tipo de mapas, y por lo general se hacen de tamaño grande para poder ubicar sin dificultad todas las zonas del mismo

2- Shoot'em up (Juego de Naves Espaciales)

Aquí el mapa es mas sencillo, ya que en juegos básicos bidimensionales los enemigos simplemente hacen loop, (se repiten a si mismos), por supuesto, los eventos mas importantes es cuando enemigos, lasers, bombas y jugador colisionan unos con otros, pero como esto siempre va a variar de posiciones, no es necesario hacer tanto detalle dentro del mapa

3- Beat'em up (Juego de Peleas)

El mapa aquí solo esta compuesto de eventos peculiares, que solo se dan en determinados juegos de pelea, (como ítems que interactúen con los personajes), es raro encontrar estas eventualidades por lo que

los mapas no son muy considerados en estas categorías

Consideremos que para poder tener una buena translación de una historia a un juego de video debemos primero de entender esta historia, y saber que no siempre el final que esta tiene es el mas adecuado para un juego de video, se puede torcer, cambiar o alterar, siempre y cuando el espíritu de la historia siga siendo el mismo

CAPITULO 2

DISEÑO DE PERSONAJES

2.1 CATEGORIZACION DE UN PERSONAJE DENTRO DE UN JUEGO DE VIDEO

Pasemos ahora a detallar como es la estructura de un personaje y que es lo que lo hace interesante al público que juega un juego de video, esto lo haremos de una manera directa y abordando algunos temas interesantes que seguramente servirán a todo aquel que quiera hacer un desarrollo web de un juego de video.

Empecemos primero por saber que es un personaje dentro de un juego de video, su importancia y la categorización de personajes dentro de toda trama en un juego de video

Indudablemente, no solo son el principal y los enemigos son elementos que se deben de diferenciar, el llamarlos simplemente "personajes" es demasiado genérico, deja mucho espacio en duda y no acompleta ni desarrolla el potencial que tenemos cuando los creamos, así que podemos hablar de varias categorías:

Personaje Principal en Control.

El jugador siempre estará en posesión de este personaje, (excepto circunstancias extremas o requeridas en la trama), es el personaje de frente del juego mismo y no solo puede ser uno, pueden ser varios, hay que tener cuidado en no confundirlos con los personajes secundarios en control, el personaje principal tiene la característica de que toda la trama gira alrededor de el, y aunque como dijimos antes pueden ser varios, el sentido común nos dice que no pueden ser mas de cuatro.

Personaje Principal Secundario en Control.

Este tipo de personajes siempre están a disposición del controlador, sin embargo, tienen la característica de que se cambian con el paso del juego del video, esto es, nunca son los mismos ni están completamente dentro de la trama, los llamamos personajes de apoyo, su diseño va de la mano con el personaje principal, y son importantes por que pueden ser usados para cambiar la misma historia o para darle vuelcos a la misma

No hay límite para este tipo de personajes, pero el sentido común impide que sean mas de ocho, en un RPG normal solo son seis, pero en uno detallado pueden llegar a los 32

Cabe decir que el diseño de un Shoot'em up no es lo mismo, por que ahí estamos diseñando maquinas, que tienen diferentes parámetros y que abordaremos en otro capitulo.

Hay que recordar que este tipo de personajes son solo de soporte, interactúan levemente y aunque si bien es cierto que no hay que desarrollar una gran trama al respecto de ellos hay que diseñarlos de una manera que sean interesantes para el jugador

Enemigos Secundarios

Al igual que los anteriores estos solo sirven para desarrollar la historia, pero son los antagonistas de la misma, en los shoot'em up podrían ser el equivalente a las naves pequeñas que abundan en todo el juego y que uno destruye a placer, en los RPG, se consideran no los creeps que abundan por todo el mapa, sino mas bien aquellos que dan pistas en la historia o que pueden llevarla por otro rumbo, su diseño sigue las mismas reglas que los anteriores.

Dentro de esta categoría no hay límite tampoco, sin embargo, se recomienda atenerse solamente a aquellos que la historia considera pertinente introducir.
Creeps (Enemigos de fase)

Estos enemigos son todos los animalitos y pequeños enemigos que solo sirven para hacer mas fuerte al personaje principal o para darle puntos o ítems, puede haber una gran variedad de ellos, se

recomienda que sean muchos, ya que si no el juego resulta aburrido, el diseño de estas criaturas va dado por la parte del mapa o el sector del juego en donde viven, con la intención de hacer más coherente el juego, por ejemplo, una criatura de montaña nunca será la misma que una criatura de las nieves, el diseño de estas criaturas es muy libre, ya que en la mayoría de los casos son solo animales.

Recordemos que:

Aunque estas criaturas no van especificadas dentro de la historia, si hay que pensar en ellas para darles un aspecto interesante

Aunque parezca increíble, hay que dedicar más tiempo al desarrollo del AI y del tipo de juego de estas criaturas que a todos los demás elementos del juego

NPC's (Non Player Characters)

Estos personajes son todos aquellos que no interactúan en el transcurso del juego, no desarrollan enfrentamientos, por lo general son estáticos, y solo sirven de vez en cuando para orientar al jugador en la trama, este tipo de personaje recibe un diseño generalizado, no tienen demasiada complejidad dentro de su estructura y después de los creeps, son los más abundantes dentro de cualquier juego de video.

Enemigo Principal

Al igual que el personaje principal, este es el que también debe de llevar un gran desarrollo gráfico y dentro de la historia, es, junto con el personaje central, el más importante de toda la trama, en casi todos los juegos de RPG, por lo general no es más de uno, su desarrollo cubre desde diseño de vestuario y gráficos hasta desarrollo de habilidades y aspectos psicológicos secundarios.

En los juegos de terror o de misterio, este tipo de personajes también recibe un alto tratamiento en sus características especiales, pero como muchas veces solo es un icono amenazante o que solo persigue a los jugadores, no se le da un gran desarrollo temático ni psicológico, (de cualquier manera, solo es un personaje que sirve para perseguir a los otros), siendo en la historia misma en donde se le describe

Dentro de los shoot'em up, este personaje viene siendo el enemigo final, la nave nodriza gigantesca a la que hay que destruir, este desarrollo conlleva desde el dibujo de la misma y de todo su armamento, hasta el desarrollo de sus secuencias de ataque y como responde ante el movimiento del jugador.

Ítems y armas

Aunque no parezca, este tipo de elementos también conlleva un desarrollo de diseño y de características, tal vez dentro de la trama haya algún ítem que también interactúe con los personajes principales y que necesita ser desarrollado, por lo general solo conllevan un esquema de como son, que características tienen, habilidades si es que hay alguna, y después se pueden empezar a colocar dentro del juego mismo

Terreno

El desarrollo del mapa del juego de video, del escenario, del sitio en donde se va a desarrollar toda la trama también necesita ser diagramado y diseñado, sobre todo en un juego de RPG, en donde por lo general toda la trama se desarrolla en un mundo de fantasía, y aunque no es muy necesario hacer un diseño elaborado para un juego de shoot'em up, en algunos de ellos hay demasiados elementos como para dejarlos aparte y hacer mapas sencillos

Estas categorizaciones harán mas fácil el desarrollo de la trama y el uso de los mismos personajes dentro de un juego de video, al saber bien que es cada uno de los personajes y la posición que llevan dentro de la estructura del juego de video, podemos ahora pasar a elaborarlos, teniendo en cuenta que solo los principales llevan un desarrollo detallado, si hay personajes parecidos entre los npc, uno puede generar hojas modelo para varios de ellos sin ahondar mucho en sus características individuales, los creeps solo requieren hojas estándar, ya que no interactúan realmente dentro del juego y están ahí solo para ser destruidos, el terreno solo conlleva datos de estructuración, siendo necesario dibujar sus características individuales en el caso de que estas existan

Bien, pasemos ahora a diseñar realmente un personaje para un juego de video, en esta ocasión lo haremos especialmente para un RPG, y mas adelante veremos como cambiar sus características principales para adecuarlo a otras plataformas.

Diseño de Personaje para RPG, versión 2d

Asuka Hermione

Asuka Hermione es un personaje creado para la historia base de "Time of Tenebrous Games", la cual es creada para base del sitio web de Tools for the Trade Graphic Studio, y tiene una sección especializada de juegos dentro del sitio web y también un juego descargable en 2d. este es el diseño del personaje dentro de la historia, en sí, el personaje se divide en dos, cuando es humana y cuando es demonio, el bosquejo de cuando se transforma en demonio se puede ver a continuación:



Este es el diseño de personaje cuando tiene forma de demonio, por supuesto, ambas formas salen en el juego de video y en la historieta, y ambas formas son importantes, dentro del juego 2d debe de acoplarse el estilo del personaje en lo que mas se pueda, para que tenga continuidad con la historia, por supuesto,



también hay que diseñar sus habilidades de acuerdo con lo que el libreto diga

Dentro de la estructura del juego, tenemos que tomar únicamente el rostro y rearmarlo de acuerdo a nuestro propio personaje, ejemplos de como debe hacerse son estos:

Estos son dibujos para un juego en 2d, a diferencia de el formato tradicional en el que todo dibujo se encuadra, estos también llevan el estilo manga, pero no por que sea el mas popular, sino por que es el que mas fácilmente se carga dentro de el programa, no tiene tantos colores y no es tan grande, y en un juego lo importante es que cargue de inmediato y sin demasiados contratiempos, para que el sistema no tarde horrores ni tenga dimensiones desproporcionadas.



Todos los dibujos que aparezcan en las pantallas del juego o incluso en los ítems deben de ajustarse a esa norma, sin excepción, a no ser que sea un apartado especial del mismo en el cual puedan colocarse diversos posters o dibujos de alta resolución del personaje

2.2 DISEÑO DE UN PERSONAJE, DIBUJO Y DISEÑO

De acuerdo, tenemos una historia ya coherente que hemos escrito (o que alguien más escribió), y debemos pasar ahora a la parte de crear al personaje principal, empezaremos desde el inicio, tratando de detallar aquello que la historia no describió, recordemos que un juego de video es una historia narrada a un jugador, en la cual el puede interactuar o incluso modificar, por lo cual tenemos que detallarle completamente todo lo que la trama y sus personajes conllevan, no podemos estar ahí para decirle nada, así que los personajes tendrán que hablar por sí solos.

Iniciemos desarrollando el personaje principal de "Azul Profundo", creemos a su personaje principal y veamos la forma en que podemos detallarlo.

Empezamos definiendo el personaje principal, tomemos lo que la historia no nos dio y definámoslo, en principio, la historia nunca nos detallo características especiales de la ropa del mismo personaje, su edad y sexo están definidos pero no así el color y detalles específicos, bien, vayamos primero a definir la estructura general de la vestimenta, no escatimaremos en nada, ya que la tecnología nos ha provisto de la habilidad para mostrarlo completamente detallado, y aunque lo vayamos a mostrar en una plataforma 2d, aun podemos poner imágenes detalladas del mismo personaje en los menús principales y en eventos especiales dentro del mismo

Recordemos primero: para quien está dirigido este juego de video?, la mayoría del público consumidor de juegos de video se halla dentro de jóvenes y adultos cuyas edades van de 14 a 40 años, ellos son la columna que sostiene casi toda la compra de juegos de video, el sexo de estos compradores es predominantemente masculino, así que tenemos que adecuar nuestro personaje para que sea del agrado del público consumidor.

Que es lo que está de moda hoy en día?, nuestro personaje no puede distanciarse demasiado de los estándares de gustos de los compradores de hoy, y de los gustos particulares en cuanto al sexo opuesto que el comprador define, es impensable colocar un personaje de acuerdo a los gustos del público de hace 50 años por que pasaría completamente desapercibido, es necesario que no solo sea del agrado del comprador, sino que también la publicidad que lo rodea lo haga un molde a seguir para aquellos que se identifiquen con el



Hablamos ya de un personaje femenino, cuya edad según la historia raya entre los 19/20, no lo vamos a mover de ahí, sino todo lo contrario, hagámoslo visualmente parecido a las tendencias de moda que imperan hoy en día entre las jóvenes del sexo femenino

Miremos hacia todos lados, ¿qué es lo que vemos que la sociedad trata de hacer con las jóvenes de hoy en día?, hay una moda muy específica que se explota en la televisión y en los medios, una moda que va dirigida hacia las jovencitas de hoy en día y que al parecer ha tenido amplio éxito en Estados Unidos y en Europa, esta moda tiene por nombre: "Gothic Lolita", e inició en Japón no hace mucho tiempo.

Si revisamos los juegos de video de hoy en día, las últimas producciones, veremos que los personajes que las grandes compañías producen van de la mano con esta moda, (claro, sin llegar al mal gusto), así que usemos este tipo de modas para nuestro personaje principal

Bien, ya hemos formulado el vestuario, es momento de definir los colores de nuestro personaje, guiándonos por lo que la historia nos ha narrado hasta el momento, es importante que el color de pistas acerca de lo que es nuestro personaje, que demuestre e intensifique sus características no solo físicas sino también psicológicas, dentro de este esquema podemos ayudarnos de varias técnicas en el color

Bride M. Whelan, dentro de su libro: "La Armonía en el Color", nos habla de como el color influye dentro del comportamiento de las personas y como las mezclas cromáticas intensifican o disminuyen aspectos psicológicos.

Retomemos este pensamiento y basémonos en sus descripciones de colores, colores fríos y colores cálidos, colores cuyas combinaciones nos dan un sentimiento en particular.

Siendo así, y dejando atrás todo convencionalismo acerca de como debe de ir el color incluso en la piel humana, coloquemos grandes cantidades de metálicos y grises acero, dando tonos de sobriedad y elegancia, negro en abundancia para dar esa sensación de misterio y maldad, algo de blanco para equilibrar la figura y démosle otro color de piel, basándonos solamente en el gris claro y en tonos violáceos para ciertas partes de la ropa, color que según Bride representa la magia y la misticidad. Colocando los colores dentro de nuestro personaje, podemos ahora si dar con la carta de colores y desarrollar completamente la hoja modelo del mismo, hasta aquí tenemos ya lo básico de nuestro personaje, basándonos en tendencias de moda ampliamente aceptadas por el público al que nos dirigimos y en cuanto a colores que van a ampliar lo que nuestro personaje es.

Pasemos ahora a aquello que lo complementa, esto es los ítems que va a ir cargando o sus armas que va a poseer, esto también conlleva un estudio, si no tan amplio como el anterior, si detallado para ver que tipo de armas llaman mas la atención dentro de un juego de video

No podemos basarnos en diseños de armas convencionales, esas que cuelgan de todas las chimeneas de castillos ingleses y que podemos encontrar en cualquier pagina de armería en Internet, sino mas bien en armas exóticas para nuestro personaje, despojando también de las reglas de peso, equilibrio y utilidad de la arma y basándonos mas que nada en estética y diseño visual de la misma

No importa realmente el tamaño del arma, pero mientras mas grande la hagamos, mas llamara la atención, además, mientras mayores usos o dificultad en su uso demuestre, mas será posible hacer copias de ella misma para publicitarla después como un juguete, o como un sable de verdad, siguiendo los parámetros de ciertas jugueterías.

La cantidad y la dificultad en el diseño de un arma va de acuerdo al gusto de aquel que la esta diseñando, siempre y cuando respete las normas que ya mencionamos arriba, entonces, tenemos ya un diseño de un arma que podemos plasmar dentro de la hoja modelo.

2.3 REESTRUCTURACION DE UN PERSONAJE PARA DIFERENTES PLATAFORMAS

Este personaje que tenemos listo ya para mostrar dentro de un juego de video, puede ser trasladado a diferentes plataformas, esto es, diferentes sistemas de juego y no solo el RPG para el cual fue diseñado en instancia. estas plataformas son: Misterio, Terror, Aventura y Puzzle.

Dado que el puzzle solo es la muestra en dibujo del personaje en un juego en el cual casi no interactúa, lo dejaremos de lado y veamos los otros tres tipos de plataformas.

Misterio

Mucha gente confunde este tipo de plataformas con las otras dos, mas que nada con las de terror, en los juegos de Misterio, por lo general solo son de vista personaje/jugador, esto es, el personaje esta en primera instancia y el jugador puede ver en vista de 180 grados todo lo que acontece alrededor de su personaje, la característica principal de estos juegos es aprovechar esto y darle un ambiente tétrico a todo el escenario, colocar al personaje en situaciones de no escape y rodearlo de musicalización de juego de terror.

¿cómo identificamos este tipo de juegos de video?, por el diseño y la estructura de los mismos, un juego en el cual el personaje tiene algo con lo cual defenderse, sea bastón, arma, misil, o magia cualesquiera que sea deja de ser de misterio y se convierte en aventura, el jugador fácilmente se aprende los trucos para adquirir mas armas o mas ítems, para fortalecer su magia del personaje y se dispone a andar por todo el mundo del juego de video cazando aquellos npc cuya finalidad era asustarlo, no quiere decir que esto sea malo, simplemente que su categoría real es de aventura, y no da ese sentimiento de terror y de misterio que el jugador esperaba encontrar dentro de su producto

Los juegos de Misterio se caracterizan por:

Usos exagerados de colores oscuros:

Como la ambientación debe de ser tétrica, los grises y los negros son muy usados aquí, la iluminación es escasa y adquiere la tonalidad del instrumento que está alumbrando, (no ilumina igual una vela que una luz neón o una lámpara de bolsillo), asimismo, se usa también sonidos vagos ambientales para aumentar la tensión psicológica dentro del juego de video

Uso de elementos de terror ampliamente reconocidos:

Un juego de video de misterio comparte muchos elementos visuales con sus contrapartes, las películas de misterio, por lo tanto, el uso de rojos y de sangre salpicada generosamente en las texturas del juego es ampliamente acogida aquí, por supuesto, la disposición de estos elementos no es al azar, de lo contrario se vuelven monótonos y aburridos, deben de estar colocados estratégicamente para dar mayor tensión al juego, ya que, contrario a los juegos de terror, cuyos parámetros y momentos cumbre están bien establecidos, en los de misterio hay que dar pie a los mismos, así que el uso de estos elementos solo será cuando esté a punto de ocurrir algo, también podemos usarlos para darle al jugador la apariencia de que se acerca a algo desconocido o que algo puede ocurrir, recordemos también que la trampa psicológica es muy recurrida y a veces es mejor que no ocurra nada a que algo acontezca

NPC's claramente identificables

Como el jugador tiene una vista periférica perfecta, los npc's o los creeps son fácilmente identificables, por lo que son tan grotescos y horribles como sea posible, al igual en las películas de horror que presentan al bicho o al monstruo en primer plano, películas de terror obvias que solo explotan el horror hacia el monstruo en si, en un juego de video es lo mismo, y la finalidad del npc es causar esa sensación de repudio y horror hacia el mismo.

Al llevar nuestro personaje hacia este tipo de plataformas, debemos tomar en cuenta que al igual que todos los npc, el personaje debe de ser ampliamente identificable, no importando la cantidad de iluminación que el medio en el que se desenvuelve posea, por supuesto, la texturización del mismo debe de ser bien detallada y todos sus ítems fácilmente observables, estos juegos, al igual que los de aventura, poseen un menú que es accesible mediante una combinación de botones o teclas, en la cual informan al jugador de todos los avances en el juego mismo, aquí la ambientación es importante al igual que la musicalización, pero no tanto como la texturización y los detalles de todos los ítems y escenarios de juegos.

Terror

Este tipo de juegos es el más socorrido y el menos entendido de todos, es muy fácil convertir este tipo de juegos en uno de misterio o peor aun, en uno de aventuras, los parámetros que rigen este tipo de juegos están a la par de aquellos que rigen a los cinematográficos, reconociendo que el mejor tipo de terror es el psicológico, al cual el usuario no está muy bien acostumbrado por que los medios y las películas que muestran este tipo de cine comúnmente se equivocan y convierten en aventura o misterio la trama, el juego de Terror debe de mostrar al usuario esta ambientación de la que es imposible escapar, debe de ubicarlo dentro de la trama y hacerlo sentir como que él es el que va a morir de alguna manera horrible dentro de pocos instantes, las criaturas que pululan estos juegos son pocas, demasiado pocas y los mejores juegos de terror solo recorren incluso a una, la estrella de este tipo de juegos es la vista de Primera Persona, ya que es el mejor modo de hacer sentir al usuario este tipo de terror.

Las principales características de este tipo de juegos son:

Ambientación poco definida:

Aquí la textura cuenta poco, no importa que sea repetitiva, el usuario por lo general no se va a fijar en ella a menos que nosotros lo requiramos, lo que cuenta es el uso de sombras dentro del juego, hacer que sea imposible de ver que hay diez metros más allá, y que solo sea despejable cuando se camina y se ve que había en ese lugar, siendo que otros diez metros más adelante está aun a oscuras e igual en el terreno que dejamos atrás, la iluminación debe de respetar estos parámetros, no importa la fuente de luz, la regla es la misma

Regla básica: "No ítem show": (Sin Ítem Alguno)

Otra de las características es el no diseño de menús, en efecto, el menú contextual que indica que llevamos de juego y que ítems tenemos no existe, debido a que en una situación real en la que uno está perdido en un castillo embrujado uno no se presiona la mano y aparece un menú frente a sus ojos con metrallas a escoger, en estos juegos solo existen los "ítems clave", que pueden ser accedidos pero no usados, esto es, no pueden ser usados cada ocasión o cada que el usuario quiera, solo tienen su momento estelar en la parte del juego en que deban de ser usados y nada más, es cosa del diseñador de interfaz el decidir si estos ítems tienen también una interactividad básica con el jugador para no tenerlos solamente guardados y de adorno, esto es, que no se vuelvan objetos aburridos.

Regla básica: "You are doomed": (No hay Salida)

En los juegos de aventura y misterio la trama se resume a una serie de eventos que el jugador debe de ir resolviendo en orden para llegar al final del juego, en los juegos de terror no ocurre así, aquí lo más importante es seguir vivo, si hay una meta final, no puedes llegar si tu personaje está muerto, todas las demás misiones se vuelven secundarias y la prioridad es mantenerte vivo, esto es la cúspide del juego de terror, y se intensifica cuando es terror psicológico

Regla básica: "I can see you..." (Puedo Verte en Cualquier Momento)

Pensemos un momento: ¿qué es lo que más atemoriza al hombre?, el miedo a lo desconocido, ¿y qué pasaría si eso "desconocido", supiera en donde estamos a cada momento?, se vuelve entonces terror psicológico puro, dotar al monstruo o al npc de cierta "visión extrema", que hace que pueda ver un 20% más que el usuario, pero que el usuario lo sepa solo cuando está jugando y no por que el juego se lo avise con estadísticas, sino por deducción lógica del usuario al ver que siempre es perseguido sin importar si él puede o no puede ver a la criatura hace que el juego sea más interesante, al mismo tiempo, darle al usuario esta experiencia de que "no se donde está esa cosa pero seguro anda tras de mí" es aun más atrayente, y es la principal diferencia con los juegos de misterio

Regla básica: "You're next..." (Tu Sigues)

Todos los juegos de video de aventura e incluso los shoot'em up tienen la posibilidad de que el jugador reciba "daño", o impactos de rayos o de monstruos antes de perder, sin embargo, eso no funciona en los juegos de terror, el usuario debe de estar consciente de que si pierde, debe de reempezar desde la última vez que salvó su juego, dándole solo pocas oportunidades para sobrevivir, dentro de este tipo de juegos, por lo general se usan npc's jugadores, esto es, personajes que están bajo el semicontrol

del jugador, no hacen muchas cosas y solo aportan datos o breves ayudas durante el juego, pero, están ahí para darle mayor empuje psicológico al juego, si son destruidos, lo son y mediante solo un impacto del monstruo o la criatura que deambula en el juego, dándole la oportunidad al usuario de correr, de experimentar esa sensación de que él es el que sigue.



Hellnight, un buen ejemplo de un juego de terror, que posee todas las características de las que hemos hablado previamente, este juego, el cual es un 3d en primera persona, aunque viejo y de baja calidad en cuanto a escenarios, posee una de las mejores tramas de terror de todos los tiempos y también tiene una variedad de personajes para elegir

Aventura

Estos son los juegos más socorridos, tienen partes bien definidas que el usuario debe de ir siguiendo, y tienen un final que no puede ser modificado, el jugador no puede cambiar nunca el final, solo puede cambiar el camino mediante el cual llegó a ese final, dentro de estos juegos lo que más se toma en cuenta es el diseño visual de los elementos del juego en sí, haciendo énfasis sobre todo en la calidad visual de los efectos especiales y películas que el juego posee, aunque es cierto que la trama es esencial, a veces lo es más la espectacularidad del juego mismo, tal y como ocurre en el cine, todos han tenido experiencias en los juegos de video de aventura, y sus partes están bien establecidas así que no las abordaremos aquí.

Sin embargo, es hora de ver cómo trasladar nuestro personaje hacia los diversos estilos que hemos analizado:

Misterio:

El juego en sí, y el personaje mismo son obligatoriamente en plataforma 3d, respetando en gran parte la esencia del personaje y su diseño de vestuario, por supuesto, la ambientación puede ser en cualquier escenario, desde un castillo hasta un calabozo, como lo muestran los siguientes gráficos:

Terror:

Es obligatoriamente en primera persona, el personaje solo interactúa con el usuario en forma de dibujo u objeto tridimensional, dando pistas o apareciendo cuando sea el momento de llevar hacia el usuario algún evento en específico.

Aventura:

Puede ser en formatos 2d o 3d, recordemos que lo esencial aquí es la historia y la espectacularidad de los elementos gráficos, dentro de nuestro trabajo haremos uno 2d para poder ver su desarrollo y cómo se cumplen estos requisitos.

2.4 DIAGRAMACIÓN DE UN PERSONAJE. SHOOT 'EM UP

La gran mayoría de juegos de naves espaciales conllevan diseños de máquinas futurísticas, sin embargo, con el creciente auge de robots y elementos mecanizados, no es posible llevar a cabo un juego en el cual solo sea el platillo volador el protagonista y se enfrente a una nave espacial que parece avión viejo de la primera guerra mundial, es necesario detallar enemigos robóticos de múltiples funciones.

Cualquiera que encienda una televisión se podrá dar cuenta, en los documentales especiales de máquinas y científicas, del gran avance en robótica que ha tenido la humanidad, si vemos esto, es poco probable que un juego de video tenga éxito si esta basado en ideas ya rebasadas por la realidad, no, es necesario hacerlo mucho más futurista y creíble, que respete los robots que se han hecho hasta ahora y que los lleve incluso más allá.

En cuanto a formas de npcs y de jugadores se refiere, Katsuya Yamakami, en su libro: "Mech Drawing", hace una aportación importante al definir como deben de ser este tipo de aparatos, según el, los robots y máquinas voladoras que estarán a disposición del usuario deben de tener formas simétricas y fácilmente identificables con la figura humana, el héroe debe de guardar un enorme parecido con los caballeros medievales en armadura, así será fácilmente identificable y de gran aceptación para el usuario Sin embargo, también menciona que para todo tipo de enemigos, robots o naves espaciales, es necesario dibujarlos y crearlos basándose en líneas completamente ajenas a la figura humana, formas circulares y no simétricas darán a la máquina una apariencia no humana y lo harán más realista como enemigo en un juego de video, esto también es válido en cuanto a naves espaciales, mientras más ajenas sean hacia las formas que consideramos como correctas en un avión, más extraterrestres serán



"Einhander", un buen ejemplo de juegos shoot 'em up, los diseños de las naves espaciales y de los robots enemigos están excelentemente diseñados, cada uno de esos robots cuenta con un arsenal único para arrojarlo contra el usuario, y por lo general hay que enfrentarlos unas tres veces para poder conocer todas las posibles secuencias de ataques de las que son capaces de hacer

Siendo así, podemos partir de estas formas para realizar nuestros propios diseños, recordando siempre que la elaboración de un mecha es de formas repetitivas, y que los enemigos deben de ser realizados de una forma genérica, ya que los robots siempre salen de moldes y en grandes cantidades, solo será justificable su producción individual cuando sean algún tipo de enemigo final o algún tipo de ayuda a lo largo del juego, y recordando también que es la variedad lo que agrada en este tipo de juegos de video, hay que diseñar algún tipo de arma que el usuario considere elegante y despampanante, y no conformarnos solo con una, recordando que el más viejo de estos juegos: el "Defender" poseía diez armas bien definidas, que aunque no eran de gran despliegue técnico, si daban al usuario una gran capacidad de respuesta ante el entorno que el mismo juego le proporcionaba.

2.5 DIAGRAMACION DE UN PERSONAJE: RPG

Ya hemos hablado de como diseñar un personaje para un RPG, pero ahora viene otra pregunta, ¿que tipo de reglas debo seguir para incorporarlo a un escenario?, a este tipo de cosas se le conoce como Diagramación de Personajes, o Ubicación Escenográfica.

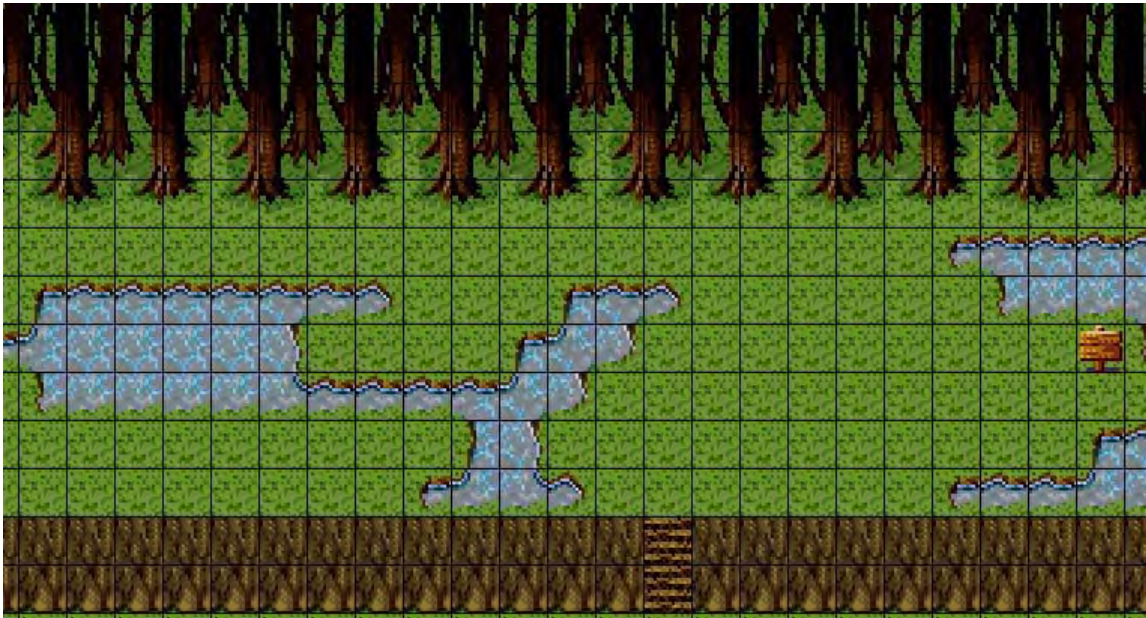
Bien, ya diseñamos un personaje y aplicamos algunos conocimientos en el, ahora viene la parte de elegir un sistema de referencia para ubicarlo en su propio escenario, aunque uno no lo crea, el escenario pocas veces viene definido en una historia, solo viene mencionado en cuanto a sus características particulares y la historia misma no da gran detalle del mismo.

Analicemos esta situación, mirando un poco la historia de "Azul Profundo", un diseñador gráfico debe de saber ya bien que aspectos sigue una creación escenográfica y que tipo de parámetros lleva, entonces debemos de desarrollar el escenario para el personaje principal, sabemos ya los colores que nuestro personaje lleva, sabemos ya que tipo de vestuario y que tipo de sentimientos y de características psicológicas tenemos que resaltar con el mismo, ahora es tiempo de pasarlas a un escenario

El escenario base, en el cual es muy probable que el juego empiece, y que sirve para dar a conocer a nuestro personaje principal recibe el nombre de "Escenografía Primaria", y por supuesto debe de llevar características compartidas con nuestro personaje, como los colores oscuros y ese sentimiento de maldad que debe permear cada textura de la misma escenografía.

Veamos. ¿que tipo de superficie es la más fría?, la madera, la piedra o el mármol?, difícil no?, pero en si la piedra da mas sensación de olvido y de frialdad que las otras tres, tal vez el mármol de la misma sensación pero también la da de sobriedad y de lujo, usemos pues poco de la segunda y mucho de la primera para nuestra escenografía, la cual va a estar basada en un castillo

Asimismo, las habitaciones deben de contener grandes cantidades de rojo, color que según Bride apoya la violencia y el sentimiento negativo, el rojo y el púrpura de misticidad y majestad, los cuartos de nuestra escenografía deben de ser cuidadosamente detallados y muy bien cuidados, dando un sentimiento de lujo alrededor de ellos, (nadie de la nobleza vive como un Neanderthal)



Ejemplo de desarrollo de fondo en ambiente boscoso, todas las ambientaciones con respecto a este personaje y su ambiente respetaran lo tétrico y oscuro del mismo, por supuesto, los elementos varios que en el intervengan no tienen por que ser limitados, solo, como se dijo antes, deben de respetar estas características



"American McGee Alice", una muestra de como se adapta un personaje y su ambientación hacia un ambiente oscuro y torcido, todos los gráficos dentro de el juego respetan estas normas, y por supuesto, se acoplan al personaje mismo para hacerlo mas creíble

Ahora, en cuanto exteriores... un lugar así debe de ser terriblemente frío y poco acogedor en sus exteriores, me recuerda mucho a los exteriores de ciertas películas, como de la "Historia sin Fin", o también de "Willow", (por cierto, cuyas versiones en juego de video ciertamente respetaron estas atmósferas), así que llenemos nuestro escenario con bosques viejos y lagos oscuros, el verde predomina aquí junto con el café, pero en cuanto a bosques caducos, bosques viejos y olvidados

Nuestro escenario esta ya casi terminado, solo faltan algunos creeps, que ya debemos de tener diseñados y también algo de musicalización, que abordaremos en algún capítulo mas adelante.

2.6 HOJAS Y BOCETOS

Incluyo hojas modelo del personaje principal de "Azul Profundo", como muestra de lo que se desarrollo en este capitulo y también diseños de sus armas y algunos dibujos promocionales de ella



Diseño de personaje en hoja para juego de video en plataforma 2d, solo boceto de ropa y características generales del mismo



Diseño de póster promocional, mas adecuado para una historieta que para un juego, se uso para promocionar al personaje en galerías privadas en Internet

CAPITULO 3

ILUMINACION Y ESCENARIOS

3.1 IMPORTANCIA DE LA ILUMINACION

Iluminación dentro de un RPG:

Dentro de esta sección podemos encontrar datos interesantes que vale la pena mencionar, la iluminación es una gran herramienta que nos permite dar sensaciones dentro de nuestro juego de video, desde lo desconocido, hasta un verdadero medio ambiente, podemos también utilizarla para enfatizar un aspecto psicológico de un personaje de nuestro juego

La iluminación casi no es tomada en cuenta en los juegos de aventura, (no que no sea importante, sino que el usuario no se percata de ella), el lugar en el que el usuario realmente siente los efectos de iluminación es en los juegos de Terror, en los cuales es necesario usarla para darle a la atmósfera del juego ese sentimiento de soledad y de incertidumbre.

Bien, ahora, los parámetros para una iluminación ambiental en un juego de Terror son los siguientes:

Línea de Oscuridad

Esta famosa línea, creada por primera vez en el transcurso de Silent Hill 1, es la que impide ver al usuario mas allá de 10 metros juego, haciendo imposible identificar si lo que hay mas allá es seguro o no, esta línea tiene su estelar en el transcurso de los juegos de primera persona, aunque si es bien usada, también puede servir en los RPG de misterio en formatos 2d

Línea de Luz Externa. (Light them up)

Este tipo de iluminación se da solamente cuando el usuario tiene una luz, una fuente de luz como una linterna o un encendedor, la cual no despeja las tinieblas pero sirve para ver que es lo que hay a dos o tres metros de distancia, cuando el juego posee oscuridad total, (en cuartos que reciben el nombre de "Find the Unknown"), este tipo de luz es inútil dentro de los rangos de Línea de Oscuridad y solo es utilizado cuando se oscurece todo debido a ciertos eventos dentro del juego

Línea de Plataformas

Aquí tenemos un caso muy especial, las plataformas se usan solo en casos de calabozos o tipo aventura, pero al ser de primera o segunda persona también se incluyen, este tipo de iluminación sirve para detectar a poca escala lo que hay mas allá, o en los pisos siguientes dentro del mismo juego, en pozos o pasadizos secretos, es poco usado ya que no tiene gran caso ver por un lugar por el que nunca se va a entrar.

Estos son los parámetros mas importantes dentro de un juego de Terror, ahora, analicemos un poco mas esto y apliquémoslo a un escenario, veamos de que manera se puede realizar un escenario siguiendo varias plataformas, o niveles dentro del juego mismo.

3.2 ESTRUCTURA DE UN ESCENARIO, DISEÑO DE UN ESCENARIO EN DIFERENTES PLATAFORMAS

Analicemos desde dos aspectos importantes, juego de terror y de aventura, ¿que es lo necesario para que funcione en uno y en otro?, dentro de un juego de aventura, al tener múltiples pisos, es necesario darle diferentes texturas y calidades a los escenarios para que el jugador no se sienta perdido en la maraña de niveles, pero, en un juego de Terror, en donde solo tenemos un nivel y es imposible pasar a otro sin dejar atrás primero en el que estamos, la repetición de texturas no es problema, ahora, en un juego de aventuras de calabozo y en un juego de Terror subterráneo, hay similitudes en cuanto a la ambientación, (ambos están poco iluminados, dependen de la iluminación externa o indirecta, no hay muchos caminos a elegir), sin embargo, el escenario tiene que dar a entender que en uno, la acción es directa y en el otro, que la acción es indirecta y circunstancial, pero, a que nos referimos?

Escenarios de Acción Directa

En este tipo de escenarios, la acción también la da el mismo escenario, esto significa que el escenario tiene "trampas", elementos que usamos para que el personaje sufra caídas, golpes e incluso la muerte, esto es muy socorrido en los calabozos de acción, para no permitir que el usuario se vuelva experto en derrotar creeps de calabozo, la textura de este tipo de trampas es no obvia, pero si detectable, que uno con ojo avizor se da cuenta de que hay algo ahí, e incluso se pueden colocar props pertinentes para activar o desactivar las trampas, estas trampas no tienen por que ser complejas y si pueden ser variadas y estar esparcidas por todos los niveles

Otro punto importante es: que al depender de los creeps para darle acción al juego, los niveles de los escenarios tienen que ser también surtidos, esto es, tener diferentes formas y texturas, ninguna parecida a la anterior, o si son repetitivas, que esta repetición se de en diferentes escenarios completamente independientes de si, (no es lo mismo la textura de un piso que de un techo). asimismo, es también pertinente dar a entender que los monstruos que viven dentro de ese calabozo son peligrosos o que son "inteligentes" así que a veces es buena idea poner símbolos, dibujos o banderas que representen donde se esta y contra quien se va a enfrentar uno

El tamaño del escenario también es importante, ya que en los juegos de calabozo el importante es el enemigo que anda por las fases finales, si es un dragón, algo que vuele, algo inmenso, algo que requiera un amplio espacio de combate entonces el escenario debe de adaptarse a el

Tenemos entonces, un desarrollo por niveles, en donde las texturas no se repiten aleatoriamente: Hay que dejar espacio para enemigos grandes y voluminosos:



"American McGee's Alice", el tamaño de algunos escenarios es increíble, teniendo suficiente espacio como para maniobrar incluso siendo perseguido por alguna criatura de tamaño inmenso, como de treinta a sesenta veces lo que es nuestro protagonista, por supuesto, estos escenarios deben de tener sus características especiales, esto es, no solo ser estáticos sino también dinámicos

Hay que poner unas buenas trampas.



"Dungeons and Dragons, Shadow over Mystara", juego rpg en 2d, simulando una ambientación en 3d, las trampas siempre son visibles e identificables, este juego no hace mucho uso de trampas mortales y se basa solamente en el reto del juego mismo para el jugador

Bien, ahora, como funciona esto dentro de un juego de Terror?
la respuesta es simple, todo lo contrario, analicemos esto detalladamente:

Escenarios de Acción Indirecta y Circunstancial

Lo primero que debemos de tomar en cuenta en ellos es que la escenografía puede y tal vez debe ser repetitiva, el usuario no se va a dar cuenta de ello, a menos que le preste atención a todas las texturas, pero, considerando la trama y el reto de este tipo de juegos el contemplar las texturas es lo que menos le va a importar al principio

Dentro de estos juegos no tiene que haber grandes espacios abiertos, y puede que resulte hasta contraproducente, lo mejor es espacios largos y cerrados, como corredores oscuros o múltiples intersecciones, lugares de fácil acceso pero con muchas entradas, para aumentar la tensión del usuario al no saber en que momento va a caer sobre el monstruo que habita en ese lugar

Este tipo de escenarios no esta hecho para batallas, así que nunca habrá iluminación especial en ellos, es mas, es mejor que el monstruo no pueda ser derrotado sino hasta el final y no por una batalla decisiva, sino por eventos en el juego mismo, no puede haber elementos movibles ni tampoco trampas de ninguna índole, por que la finalidad del juego es sobrevivir a la tensión psicológica del mismo, no por medio de trucos secundarios dignos de un juego de aventuras.

En cuanto a juegos que tratan no de primera persona, hay unos que han logrado combinar bien el terror con la aventura, sin embargo, no entran en la categoría de Terror por tener elementos con los cuales poder ganar fácilmente a los enemigos, sino mas bien entran en categoría de aventura, sin embargo, seria correcto analizarlos en cuanto a texturas para ver de que forma están hechos sus escenarios, ya que algunos están muy bien logrados y pueden ser usados también como referencias dentro de juegos de Terror

Bien, ejemplos visuales son los siguientes:



"Diablo 2", este juego no es propiamente de terror, se puede categorizar mejor en Aventura, sin embargo, el uso de iluminación es típico dentro de un juego de terror, visibilidad intermedia en zonas despejadas y muy baja en zonas cerradas, ambiente tétrico y baja visibilidad lado-lado, todo el ambiente tiene secuencias que pueden llegar a ser repetitivas, pero siempre hay algo que innova en este juego

Resumiendo:

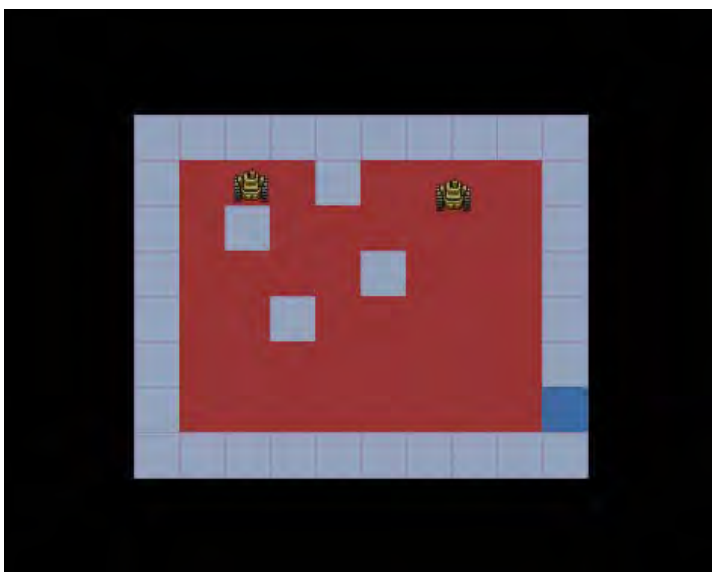
Un escenario debe de empezar primero detallando los seres que en el van a habitar, para darles suficiente espacio para desenvolverse y desarrollar sus habilidades

Una vez hecho eso, se deben de planear las texturas, indicando cual va en que posición y determinando cual es repetitiva y cual no

A continuación se define la "Línea de Oscuridad" si es que la hay, tratando de darle esa sensación que ya hemos descrito con anterioridad

Tras eso se definen las otras zonas de luz, (si es que hay), y el punto muerto, las zonas de oscuridad total, (si es que existen)

Es importante probar los puntos de choque de los escenarios una vez terminados, esto es, buscar si no hay huecos, pozos, trampas, paredes falsas, muros invisibles, muros eternos, pared hueca, pared inexistente y lo peor de todo, la no-pared



Llamamos punto de choque al límite imaginario que hay en cada cuarto o escena de nuestro juego, dentro de este juego de tanques, vemos que el punto de choque esta determinado por los cuadros de color gris claro, yo llamo "hueco", a todo elemento que aparece con fondo negro, esto es, que no lo recubre la textura, llamo "trampa", a todo aquello que evita que el jugador "vea" a sus ítems, llamo "pozo", a todo espacio que lleve a otro escenario cuando no fue programado, como el cuadro gris azulado en la esquina inferior derecha, llamo "pared falsa", a toda elemento que impide que el usuario

continúe la exploración del mundo, o que funcione como límite sin realmente estar ahí, llamo "muro invisible", a todo cuadro gris claro que no esta de ese color, llamo "muro eterno", a todo muro que no cambia aunque el cuarto mismo halla cambiado, esto es, permanece ahí siempre, llamo "pared hueca", a todo muro gris claro que puede ser atravesado por el usuario, llamo "pared inexistente", al cuadro gris azulado que debe llevar al usuario a otro cuarto y sin embargo no lo hace, llamo "no-pared", a todo elemento que estando ahí, cambia de lugar de forma aleatoria sin ninguna causa aparente.

3.3 DIFERENTES TIPOS DE ILUMINACION

Hay varios aspectos dentro de la iluminación, y la podemos dividir por varias categorías:

Iluminación Central (Iluminación de Personaje)

En esta categoría tratamos todo lo relacionado con el tipo de iluminación que posee alrededor de el un personaje cualesquiera dentro de un sistema RPG, de tipo frontal y de no movimiento, hay muchos ejemplos de este tipo, una de las características principales de este tipo de iluminación, es la de que esta apuntando a un personaje cuya movilidad es nula o seminula, esto es, el personaje nunca se mueve de una posición preestablecida en la pantalla, sea bidimensional o tridimensional, este personaje solo habla hacia nosotros por medio de sonido real o de globos de dialogo, y puede salir a pantalla dependiendo de eventos de usuario o preprogramados, este tipo de iluminación únicamente debe de resaltar características del personaje, se usa sobre todo en ambientes 3d, en donde es necesario dar una ambientación a cualesquiera elemento emergente dentro del mismo juego.



En este ejemplo, podemos ver como el personaje esta claramente iluminado, todo se enfoca hacia ella, y, aunque no hay ningún otro elemento dentro de la composición o dentro del mundo en el que se desenvuelve, es claro el uso de este tipo de iluminación sobre el personaje, es usado en diversos juegos para enfatizar elementos clave o simplemente hacer cambios de escena bruscos,

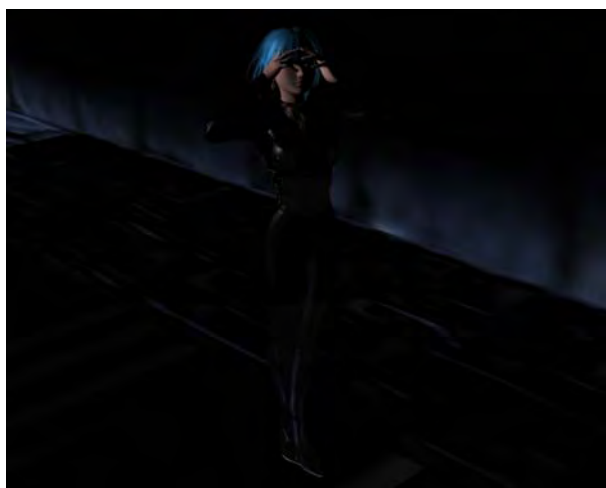
Iluminación de Área Pequeña, (Iluminación de cuarto o pasadizo)

Dentro de esta área podemos mencionar las luces de calabozo y de juegos de terror, ya que se ubican siempre en áreas cerradas y su uso es muy importante dentro de estos juegos, ya que sin ellas no existe la ambientación y el juego se rompe, la iluminación dentro de este aspecto también debe de ir acorde con la texturización que se ha llevado a cabo dentro del mismo juego, proceso del que ya hemos hablado anteriormente, la iluminación debe de apoyar a la textura para hacerla resaltar, para que parezca mas vivida, lo cual es indispensable en juegos de primera persona

Iluminación Externa, (Iluminación Atmosférica)

Aquí tenemos lo contrario, esta es la iluminación que se le da a todas las áreas externas de un juego de video, (llámense bosques, desiertos, lagos, paisajes submarinos, etc.), en donde la posición del sol, la hora, el tiempo y el medio ambiente en el que está ubicado el juego dictan la posición de las luces del mismo

Es importante mencionar que la iluminación en esta etapa, aunque está dada por el medio ambiente, también puede ser alterada por los ítems que el programador haya puesto en el mismo juego, como lámparas y otros elementos que otorgan luz propia



Dentro de esta categoría podemos ver el siguiente ejemplo, no es un cuarto totalmente cerrado, la luz ingresa por ventanas y también interactúa con el personaje y con todos los objetos, hay más visibilidad y esto es típico de juegos de acción

Iluminación Externa por Objetos., (Iluminación por elementos con luz propia)



Como todos sabrán, también hay objetos que iluminan con luz propia, como lámparas, focos, velas, y elementos dentro de los escenarios, como luces fantasmagóricas, luces de pantanos, y luces de efectos especiales, estos objetos derraman su luz de acuerdo a como queman su combustible y la cantidad de luz que derraman depende en gran medida de su tamaño, sus usos son estelares en juegos cuya base esté dada sobre todo en la noche, o en lugares cerrados como calabozos o pozos subterráneos, cabe mencionar que solo en juegos 2D se da el uso de luz en todos los ámbitos, esto es, las velas y cirios

iluminan como si fueran el sol, y en los juegos de 3D debe respetarse la iluminación de cada objeto y la cantidad de luz que irradian

Estos son los principales tipos de iluminación que hay que tomar en cuenta dentro de un juego de video, aunque no parezca posible hacerlo, se deben respetar incluso en los juegos diseñados por Internet, ya que hay suficientes trucos para simular escenarios de todo tipo e iluminación también

Hay que destacar que no todos estos tipos de iluminación van siempre en el mismo escenario, es mas, es casi improbable que todos ellos estén juntos al mismo tiempo, y cada uno tiene su momento estelar en diferentes partes de los juegos o incluso en las diferentes plataformas

3.4 USOS DE LA ILUMINACION

Como hemos dicho antes, la iluminación es una poderosa herramienta para crear atmósferas y ciertos elementos psicológicos dentro de los juegos de video, veamos ahora ejemplos claros de como esta iluminación es útil en ciertos juegos de video, primero analizando los juegos tipo shoot'em up

En los juegos de naves espaciales, la iluminación es dada y reacciona debido a todas las luces que estos objetos disparan, sean rayos, estros, fuegos, explosiones, etc. tenemos pues un ambiente lleno de cositas que iluminan todas las partes del paisaje, mientras mas efectos posean las naves, más efectivo será el juego de video



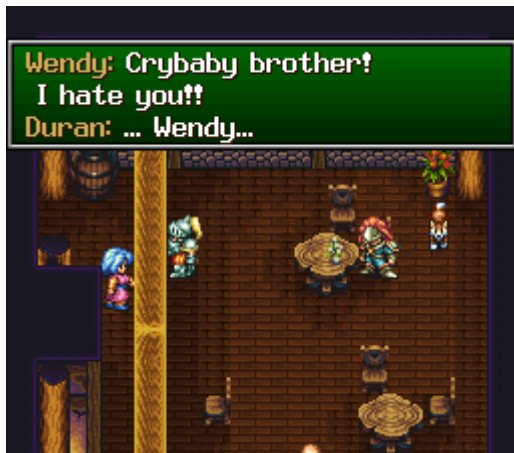
"Einhander", los enemigos son coloridos y las naves espaciales poseen efectos especiales claros y definidos, la iluminación siempre esta basada en el fondo mismo y en la ambientación, pero no deja de ser influenciada por los rayos y las estelas de luz que los elementos mismos crean

Veamos como las luces dan pistas acerca del tamaño del enemigo y sus dimensiones, así como del efecto de que se encuentra en una caverna, podemos observar que los elementos gráficos están bien definidos sobre todo por las luces que los acompañan



"Einhander", la iluminación es la única que da pistas acerca de las dimensiones y profundidad de un enemigo gigante, también podemos jugar con estas para crear diferentes sistemas de acercamiento y alejamiento así como efectos especiales dentro de la misma Fase

Bien, ahora pasemos a otro ejemplo visual, en el cual la iluminación es puramente externa, hay lugares en los cuales la iluminación esta dada solamente por el entorno natural, cual debe de ser en todo escenario externo



"Seiken Densetsu 3", las escenas tienen una luz general, la cual permite ver todo lo que hay alrededor y solo varían en exteriores y en cambios de ambientación bruscos, como en noches, tormentas y amaneceres, fuera de ahí la luz siempre será la misma en todos los escenarios

Sin embargo, hay una gran diferencia en los entornos de interiores, dentro de los cuales rige la característica de la iluminación por ítems, velas, antorchas, etc. hay algunos planos que parecieran generar su luz propia, esto es, iluminación sin fuente aparente, esto es válido siempre y cuando no se vuelva costumbre dentro del juego y tomando en consideración que ninguna fuente de luz puede iluminar un calabozo completo.



"Deathtrap Dungeon", la iluminación siempre será tenue y obedecerá únicamente a los elementos internos dentro del escenario que le proporcionen luz, esto es, no hay luz general y solo la que proporcionan antorchas, elementos mágicos, y objetos resplandecientes.

3.5 EJEMPLO: RPG

Veamos ahora un ejemplo dentro de un RPG, hagamos unos escenarios para mostrar muchos de los conceptos que hasta ahora hemos visto, también tomemos algunas herramientas para crear unos personajes y colocarlos dentro del ambiente que hemos diseñado, como esta es una prueba solo para texturas y diseño de personajes, utilicemos una interfaz amigable sin meternos aun en el problema de hacerlo en web. usemos un generador de juegos en 2d

Tratemos todo en orden, primero usemos todo lo necesario para crear nuestro personaje principal y pongámoslo dentro del juego, listemos todo lo que va a llevar y todo lo que va a necesitar en su viaje por los tres primeros escenarios, que ya hemos descrito y hemos aclarado acerca de como van y cuales son los parámetros a seguir para crearlos.



Aquí, podemos ver la pantalla principal de el juego, tenemos ya al personaje principal y podemos empezar a colocar texturas dentro de las primeras Fases, obviamente, debemos decidir como van a ser esas Fases y como van a interactuar con nuestro personaje principal

Tras esto, es hora de decidir las texturas principales dentro del juego, veamos que tipo de escenario vamos a necesitar crear primero, yo voy a ir por un cuarto cerrado, de ahí va a empezar todo mi juego y de ahí van a partir todas las explicaciones posteriores, necesitamos ítems que reflejen la personalidad del cuarto de nuestro personaje principal, esto es muy importante



Veamos este ejemplo, la iluminación sigue todas las características de las que hemos hablado hasta aquí, tiene ambientación general y no posee rastros de iluminación por medios especiales ni secundarios, esto es bueno ya que el usuario puede ver todo lo que hay alrededor y nosotros nos ahorramos recursos dentro del programa

Luego, hay que definir entradas y salidas, un escenario debe de tenerlas sencillas y de fácil acceso, no queremos que nuestro usuario se aburra inmediatamente, necesitamos también ciertas instrucciones que nuestro usuario entienda para que pueda entender mejor nuestro juego



Dentro de este ejemplo podemos ver un escenario de prueba, por supuesto, las entradas y salidas son fácilmente identificables, y también tenemos las texturas con la iluminación que les corresponde, recordemos que deben de ser repetitivas, y que también pueden llevar otro tipo de texturas encima para aparentar desniveles y otro tipo de terrenos

Bien, empecemos por hacer los interiores de nuestro escenario, (la parte de afuera del primer cuarto), muchos programadores piensan que es buena idea poner algo que instruya al usuario acerca no solo de la dinámica inicial sino de toda la dinámica del juego, veamos esto y coloquemos unos creeps que no destruyan al usuario, sino solamente le enseñen de que trata todo el asunto



La información puede ser proporcionada por cualquier elemento dentro del juego que uno elija, este tipo de parámetros, en donde la información y elementos claves son proporcionadas por NPC's se les conoce como "Story Checkpoints", y son de vital importancia en todo juego, sin embargo, hay que llevar un registro de todos ellos para no llegar a callejones sin salida

Una vez hecho esto, es hora de colocar ítems y salidas de los corredores principales, como es una torre, no hay necesidad de grandes cuartos ni de cosas así, solo necesitamos lo básico para que nuestro jugador comprenda la dinámica, ya no del juego sino la psicología de nuestro personaje principal, mediante pequeños mensajes y barras de texto podemos encargarnos de eso

Hecho esto tenemos ya listo nuestro ejemplo final, en capítulos posteriores veremos como adaptarlo para que sea en ambientes web y tenga más dinamicidad.

CAPITULO 4

DISEÑO DE FASES E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

4.1 ESTRUCTURA DE UNA FASE

Ahora abordaremos una pregunta muy importante dentro del desarrollo de juegos de video: ¿que es una fase?, que significa esto dentro de un juego de video?, empecemos por definir una fase, y luego veamos sus características una por una:

Una fase, según los estándares de juegos online, es la repetición de cierto escenario, con todas sus características propias, ubicada en un lugar dado del plano del juego de video, y se repetirá hasta que el jugador haya dado con todo lo que el programador haya puesto de interactividad dentro de el, esto es, cuando ya no haya nada mas que hacer dentro de este escenario, deja de ser una fase y se convierte en un nivel, en donde nivel, es la repetición de un mismo escenario que el usuario previamente ha explorado y terminado, y cuyo diseño e interfaz ya no es de uso directo sino meramente circunstancial

Esta es la definición que dan todos los juegos online, desde Blizzard hasta Squaresoft, esta un poco embrollado pero veamos punto por punto lo que esto significa.

Yo soy un jugador, un usuario, que he empezado a navegar por el primer escenario de mi nuevo juego de plataforma que he comprado, este escenario no es sino la repetición texturizada de si mismo mientras voy caminando, a que me refiero?, que la textura es siempre la misma o tiene la misma intención, (si empecé en un bosque, siempre será el mismo diseño de árboles, si fue en una cueva, esta guarda las mismas características que las rocas del principio, no hay cambios bruscos de ambientación)

Iré jugando por todo este lugar, conocido con el nombre de FASE, hasta que conozca todos los secretos y cosas que hay que descubrir dentro de la misma, una vez logrado esto, esta fase deja de llamarse por ese modo y se convierte en NIVEL, un lugar que ya he explorado, y que no posee interactividad sino aquella que yo mismo he dejado atrás salvo casos muy específicos.

En los juegos de aventura es fácil confundirlos, ya que la interactividad no se limita solo a dejar de descubrir cosas sino también al caso de tener que enfrentar enemigos siempre en el mismo lugar, sin embargo, hemos dejado la categoría de FASE como un default para estos juegos de video

En cuanto a las otras categorías en las de Shoot'em up es mas fácil distinguirlas por que es casi imposible que uno regrese al mismo lugar que ya termino, todo trata de vencer a múltiples creeps para encontrar a un enemigo final, esto es demasiado obvio y las fases nunca regresan

Sin embargo, en los juegos de misterio y terror estas fases nunca terminan, ya que la interactividad debe de estar hecha para que el usuario nunca se confíe y no crea que todo lugar es seguro por default, entonces la FASE siempre tendrá este nombre, hasta que el programador y el diseñador decidan que es hora de cerrar esta misma y darle el nombre de NIVEL, o cuando el jugador tome cierto curso de acciones que le impidan regresar a esas partes del juego en todo lo que le queda del mismo

Ahora, viene otra pregunta clave, ¿Como puedo yo saber en que momento hacer salir a mi usuario de la FASE?, en otras palabras, ¿Como puedo diseñar una?

Debemos tomar en cuenta que en esto vienen implícitas varias cosas que se deben de tomar en cuenta, las cuales son:

- 1- Texturización
- 2- Ambientación
- 3- Estructura del Juego
- 4- Estructura y Diseño de la Interfaz con los NPC
- 5- Diseño de la Interactividad de la FASE
- 6- Punto de Quiebra

Analicemos una por una para saber, al final de esto, como darle interés a una fase y lograr que el usuario repita la misma sin aburrirse nunca.

4.2 COMO DISEÑAR UNA FASE PARA JUEGOS DE VIDEO

Texturización, (El Fenómeno del Universo sin Fin)

Bien, el primer paso para crear una fase es saber sin lugar a dudas que tipo de textura va a cubrir nuestro escenario y por supuesto, los límites del escenario mismo.

Para saber esto, hay que tener el diseño previo de todo el mapa en el que el jugador se va a estar desarrollando, obviamente lo haremos a gran escala y sin tener aun nada ubicado, simplemente pondremos lo obvio, por donde se puede pasar y por donde no, por donde se puede entrar y por donde no, donde hay una salida y donde un corredor sin salida alguna

Una buena idea para hacer esto es crear un mapa gigantesco y tenerlo siempre a la mano, y también mapas pequeños que enumeren todo lo que el jugador podrá ver durante su viaje a través de la misma, (ver, no tocar ni interactuar todavía)

Hecho esto, procedemos a texturizar o mejor dicho, a escoger que tipo de textura llevara nuestra fase, de manera que siempre sea la misma pero que el usuario no la identifique, esto es un pequeño problema solamente en los RPG, ya que en los juegos de Terror no importa que la textura se repita a si misma indefinidamente, nuestro usuario no se dará cuenta de ello sino hasta terminado el juego mismo.

Texturización, colocar imágenes que aparenten ser algo, o que den la impresión de ser algo, ya sean rocas, ladrillos, agua, lava, etc. la repetición armónica de estas texturas le da sentido al mundo que estamos creando y en cierta medida le da validez a todo entorno del juego de video.

En los ejemplos podemos ver como una textura repetida dentro de un RPG puede ser la misma, pero con sutiles sombras para que no se vea tan obvia, en los RPG de 2d eso no tiene tanta importancia, pero en los juegos de video primera persona no tiene una importancia real.

Ubiquemos ahora que tipo de textura manejaremos para que instancia, recordemos que los colores son algo verdaderamente importante en nuestra ambientación y diseño de fase

- Exteriores

Recordemos que los exteriores simplemente son texturas que van acorde con la realidad del sitio que el usuario esta viendo, si lo ubicamos en un bosque nocturno, todas las texturas deben de ir acordes a la situación y el tipo de bosque que estamos planteando, (este bosque no tiene por que obedecer colores reales), y también a que tipo de iluminación nos referiremos en el mismo

Una texturización de exteriores es sencilla por que partimos realmente de dos premisas: El terreno transitable y el no transitable, si nuestro juego es sencillo y solamente posee el camino principal, sin que el usuario pueda interactuar con el medio que lo rodea entonces se simplifica todo pero también adquiere un matiz demasiado aburrido, sin embargo, si el medio permite la exploración total con ciertas excepciones obvias, la texturización debe de ir acorde con aquello que las personas consideran como realista, esto es, las zonas que la gente esta acostumbrada a transitar o reconocer como reales, nada de troncos huecos ni de piedras perforadas salvo excepciones particulares



La textura exterior esta representada en esta imagen, una serie de elementos repetitivos que dan la apariencia de algo, en este caso de agua, bosque, montañas y cuevas, este tipo de texturas son fácilmente creadas en cualquier programa gráfico y pueden ser reutilizadas en todo el juego de ser necesario

- Interiores

Los interiores obedecen también a la regla de que "pared izquierda = pared derecha", no puede haber gran cantidad de texturas dentro de ellas por que si no se parecería al laberinto de protector de pantalla de windows, la idea es dar ahora una sensación de conocimiento del lugar, todo el mundo conoce su habitación, sabe como es y no teme perderse en los colores de la misma, el caso aquí es lo mismo, aunque sea el hogar de un personaje ficticio tiene que hacerse sentir como si el personaje fuera el mejor amigo del usuario, y por consiguiente este debe de sentirse como en casa al caminar por las habitaciones de su personaje

En teoría la situación en todo el derredor de la casa es la misma, sin importar el tamaño o tipo de casa o construcción, debe de ser de un solo estilo, la fase debe de cumplir que todas las texturas sean idénticas una con respecto a la otra, si no en cantidad ni en apariencia, por lo menos en tonalidad.

Hay que saber diferenciar entre Interiores e Interiores Cerrados, el primero hace referencia a un mapa anidado dentro de otro, el segundo a un terreno cerrado, llámese cueva, laberinto, pozo, calabozo, etc. en Interiores la regla principal es que la textura que cubre adelante también lo hace atrás, (regla pared izquierda = pared derecha), y que la textura irregular puede cubrir la regular

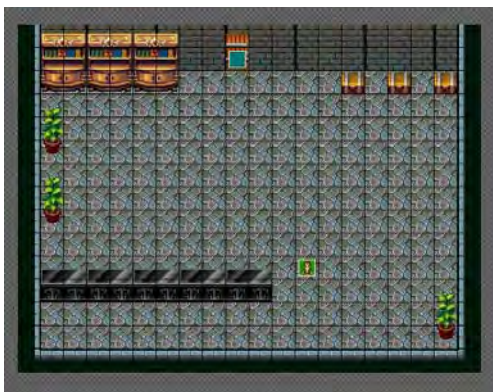
- Interiores Cerrados

Estos son los famosos calabozos, en si, aunque una Fase de calabozo tiene las mismas propiedades que los interiores, se caracteriza y se diferencia de la otra por que cada cuarto del calabozo obedece a sus propias reglas, sobre todo si son de fantasía, no podemos repetir texturas aleatoriamente ni tampoco de manera obvia, se debe de hacer con conocimiento de que lugar se esta planteando en el calabozo, siempre pensando como el usuario y que es lo que el usuario quiere ver del mismo

Esta muy dado el uso de elementos auxiliares en este tipo de Fases, como los iconos, las banderas, los efectos especiales en las paredes, etc. esto es válido siempre y cuando no se abuse de ello y cuando este justificado por medio de la misma zona del calabozo

Ahora, en interiores cerrados de juegos de terror, la textura y las ubicaciones de efectos especiales son completamente aleatorios y pueden ser repetitivos hasta el punto de ser obvios, cuando uno esta en una situación de miedo, nunca se fija uno en el derredor, solamente se fija uno hacia donde correr, esta idea es básica también en todos los juegos de video, el usuario rara vez pondrá atención en las texturas que alrededor de el se suceden, a menos que nosotros lo pongamos como condición, lo cual también nunca pasa

Dentro de estas instancias, tenemos que preocuparnos mas por la Línea de Oscuridad que por el derredor mismo, que a fin de cuentas es el lugar clave hacia donde el usuario siempre va a estar observando, y es la que debe de llevar nuestra especial atención.



Dentro de textura en Interior Cerrado podemos ver que la repetición de todas ellas es mucho mas obvia, y debe serlo para evitar una carga lenta de nuestro juego, que es el principal problema de todo juego que se este desarrollando en ambiente web

Ambientación, (Abordando el problema de la luz incoherente)

Ahora, el siguiente paso es colocar la iluminación en los sitios correctos, sin saltarnos ningún tipo de objetos ni tampoco ningún tipo de textura, ya conocimos los tipos de iluminación, pero es hora de que sepamos los nombres que tienen cuando interactúan con las Fases del juego

- Iluminación Total

Llamamos Iluminación Total, cuando la luz incide en todos los planos de texturización, sin importar su origen ni su foco, esto es, luz ambiental que rodea todo el escenario no importando si es de sol, luna, de origen mágico, etc.

Este tipo de iluminación es prácticamente visto en todos los RPG, sobre todo en ambientes exteriores, las luces secundarias son difíciles de ver en este tipo de fases por que la luz principal es la que mata todo tipo de manifestación luminosa secundaria, por supuesto, durante toda la fase se debe de respetar esta iluminación, la cual debe de reflejar y de ser coherente con todos los objetos que la rodean

- Iluminación por Sectores (Light and Shoot)

Una Iluminación sectorial es aquella en la que la iluminación incide dentro del escenario por medio de efectos especiales de los ítems que lo rodean, por ejemplo, en los shoot'em up, los elementos que rodean al usuario, naves espaciales, semáforos, rayos láser y todo eso son los que generan las iluminaciones alrededor de la fase, por lo general, ninguno de los elementos secundarios genera luces tan fuertes como para iluminar todo el escenario, y a veces es el propio personaje principal el que debe de generar su propia luz

El lugar en donde más se da este tipo de interacción es en los shoot'em up, en donde todos los elementos son los que dan la luz ambiental

- Iluminación Tenue (Can't see a thing...)

Esta es la estrella de los juegos de misterio, ya que en la Iluminación Tenue, la luz esta dada en el escenario por la fuente mas corta y escasa de iluminación posible, y se debe de respetar en toda la fase, esto esta dado por tres motivos, 1- que el usuario no pueda ver todo lo que acontece en una fase cerrada y de limitado acceso, por lo general esto se logra para hacer que un enemigo de fase sea mas difícil de contemplar o para hacer sus rasgos menos notorios, 2- para dar menos notoriedad a ciertas partes del escenario, con la finalidad de esconder ítems o hacer menos notorias las trampas que en la fase hay, 3 - Por acción indirecta, para esconder cualquier creep que pueda vivir en esa fase y hacer mayor el choque psicológico del juego

Sea cual sea el motivo, la iluminación tenue por objetos de corta distancia debe de ser usada solamente en casos específicos y siempre en ambientes cerrados, ya que casi nunca se da en lugares despejados, recordando que toda la fase debe de respetar este tipo de iluminación, y no debe de variar hasta que el usuario ha puesto un pie fuera del Nivel

- Iluminación Negra (Líneas de Oscuridad)

Hemos mencionado ya la famosa Línea de Oscuridad, ahora debemos de mencionar que cuando se aplica a una fase en su totalidad se le conoce como Iluminación Negra, aquí, no importa cual fuerte sea la fuente de luz que ilumina la fase, toda se encuentra a oscuras en un radio de 10 metros hacia adelante, esta iluminación es la estrella, como hemos dicho de los juegos de terror, en los que es necesario mantener un terror psicológico a cada minuto del juego

Es de mencionar también que aunque la Línea de Oscuridad vuelve inaccesible el campo de visión profundo a nuestro jugador, lo que se encuentra en el campo visual iluminado debe de ser ampliamente iluminado, para acrecentar el sentimiento de soledad e incertidumbre.

Bien, estos son los diferentes y más comunes tipos de iluminación que adornan una fase, tienen la peculiaridad, al igual que las texturas, que todos se repiten y guardan los mismos parámetros hasta el final de la misma, hay que recordar eso cuando estemos diseñando una

Estructura del Juego (Uses and purposes)

Sabemos ya que tipo y que nombres tienen las texturas y la iluminación de las fases, pero ahora... ¿cómo aplicarlas?, simple, siguiendo los parámetros de estudio de los juegos de video que ya dimos con anterioridad, vamos a ejemplificar uno por uno con imágenes de juegos ya creados en esas plataformas:

Shoot'em Up

Es fácil dilucidar que tipo de textura y de iluminación lleva cada una de las fases de este tipo de juegos, y en cuanto a los jefes de fase, la iluminación depende mucho de cómo fueron diseñados y de que tipo de armamento cuentan, por consiguiente, la única dificultad estriba en lograr que todos los elementos de iluminación dentro de una fase de este tipo de juegos sean coherentes entre sí, pero diferentes en esencia

RPG

Difieren un tanto, en cuanto a los 2d y los 3d, sin embargo, su teoría es la misma, deben de respetar las texturas y la iluminación de cada una de las fases y de los sitios en los cuales estén dados, la iluminación de batallas e incluso de películas dentro de este tipo de juegos respeta también estas características

Misterio

Son de fases totalmente de Iluminación tenue, como se ha dicho antes, aunque posea fuentes de luz externas, siempre se trata de que atmosféricamente hablando sean atardeceres o casi anocheceres, para evitar la iluminación total, basan toda su textura en la identificación por cercanía y lejanía, o sea, por la cantidad de luz que incide en ellas, obviamente son de repetición no obvia y tienen posibilidad de usar Líneas de Oscuridad cuando el diseñador lo crea pertinente

Terror

Bien, a diferencia de los demás, es recomendable que este tipo de juegos solo utilice la Línea de Oscuridad y nada más, no puede ser viable que los juegos de luces sean demasiado intensos en este tipo de juegos por que se rompería la dinámica del mismo, la cual es mantener fuera de balance al jugador, entonces tenemos que solo Líneas de Oscuridad son usadas y son repetidas a lo largo de todas las fases, hasta el mismo final del juego la temática debe de conservarse.

Estructura e Interfaz con los NPC'S

Ahora, es importante referirnos a cómo va a interactuar la fase con nuestros usuarios, la interacción no solo trata de comunicarse con personajes al azar que por coincidencia se pasean al mismo nivel que el nuestro, no, se trata también de que forma va a reaccionar el medio ambiente con nuestro usuario, llámese barriles, cajas, cofres, o también interacción personaje principal/principal secundario

Dentro de estos parámetros, también podemos definir ciertas acciones dentro de un juego de video y el desarrollo de una fase, los cuales son:

1- Obtener algo

En la obtención de ítems por el usuario, no solo tenemos que se recogen cosas o se encuentra todo tipo de ítems tirados al azar, algunas veces es necesario ubicarlas en sitios estratégicos dentro de la fase para que el usuario los encuentre, a estos sitios se les conoce como "Find Points"

Los sitios de obtención de ítems son variados y por lo general están esparcidos estratégicamente en el mapa, de forma que los usuarios experimentados puedan esquivar los más obvios y arriesgarse por aquellos que son de difícil obtención y los jugadores inexpertos sepan de antemano en donde pueden buscar

Esta interacción con la fase es esencial dentro de los RPG, e incluso los de misterio y los shoot'em up, es en los de terror en donde esta interacción es fallida e incluso inexistente, ya que los ítems solo son claves para seguir avanzando y no elementos para definir el juego

2- Interactuar con NPC'S

Esto es lo mas obvio, y se da en todos los juegos de video, la interacción de npcs en fases es para dar pistas al usuario de algo, advertirle de algo, mencionar alguna dinámica o simplemente mantener su atención en el juego, las formas en las que esto ocurre son muy variadas y son libres para todo diseñador Hay que mencionar varios datos al respecto de esto:

- a) La forma de interactividad difiere entre cada plataforma, hay que tomar en cuenta esto
- b) Hay que ser precavido y no bombardear al usuario con información innecesaria y aparatosa
- c) No hay que usar npc donde no sea necesario que aparezcan
- d) Hay que omitir interactividad total en algunos NPC
- e) Hay que respetar iluminaciones, esto es algo que muchas veces se pasa por alto

3- Interacción con Personajes Secundarios

Esta interacción se da mas que nada en juegos de terror y en algunos RPG, es la interacción directa en pantalla con uno o mas de los personajes secundarios que acompañan a nuestro personaje principal, esto solo es válido si el juego lo requiere o para aumentar tensiones o dar información directa, es debido a esto que la interactividad de este tipo casi siempre es exclusiva de juegos de terror, aunque algunos RPG la han explotado con cierto éxito

4- Interacción con el medio ambiente

Esta es la menos socorrida y la mas interesante de todas, la interacción con el medio ambiente puede ser desde simples ramas crujiendo , hasta el uso de sonidos ambientales para mayor realismo del juego, en algunas situaciones de fantasía, incluso los mismos medios pueden hablar con el personaje principal y hacer mas interesante el ambiente para el usuario, obviamente, estos detalles solamente son circunstanciales y nunca debe de abusarse de ellos

Diseño de la Interactividad con la Fase

A esta etapa, mejor conocida como "Trigger events", se le conoce por ser la que define en que parte de la Fase se va a generar ciertos eventos especiales por medio de los cuales el usuario va a responder a algo, no son por ningún motivo aquellos que simplemente teletransportan, sacan, llevan, generan o entregan algo, sino mas bien ocasiones en las cuales el jugador o usuario tiene real interactividad con el juego.

Los trigger events pueden ser generados por cualquier cosa, desde un simple "pisar algo", hasta algo mas específico, (una puerta que se abre, algo que se activa, alguien con quien se habla, algo que se recoge, etc), estos eventos generan una serie de respuestas las cuales tienen por fin obligar al usuario a hacer "algo", en específico, este algo tiene que ver, obviamente con la trama del juego, ya sea obligarlo a tomar cierto camino, a tener que tomar cierta decisión o simplemente a escoger rutas diferentes en el juego

Esta interactividad, al igual que todas las demás, posee ciertas reglas a observar:

1- No debe de ser continúa

Hay que darle tiempo al usuario de reaccionar ante el entorno, no sobrecargarlo de información o emociones azarosas

2- Debe de contener información de entrada y salida

No es válido dar solo información de "ahí viene algo", o "tenemos que correr", hay que darle al usuario una pista de lo que debe de hacer, de los pasos que debe de seguir para lograr éxito en cualesquiera que sea la misión que se le va a poner adelante

3- La interactividad no debe de ser múltiple

Esto es, los eventos no deben de cubrir mas de tres personas al unísono, excluyendo al usuario, esto para evitar problemas de interpretación o que simplemente el usuario no recuerde ni quien le dijo que

4- Hacer uso del "you have the control" (Tu tienes el Control)

Si el juego decide todo el usuario se aburrirá pronto, debemos de desarrollar una interfaz de interactividad en la cual parezca que el usuario es el que decide que es lo que hace, aunque en realidad no lo este haciendo en absoluto

5- Evitar el "powerhouse" (Personaje Todopoderoso)

Sabemos que en ciertos juegos hay cosas que no pueden ser destruidas o eventos que no pueden ser evitados, pero hay que darle al usuario la apariencia de que al final el va a poder hacer algo al respecto, nadie quiere jugar un juego en donde el sea la criatura mas patética del universo

6- Saber distinguir los "triggers" (Inicios)

Hay que hacer uso del trigger up, trigger down, esto es, activar y desactivar las opciones para que el usuario no se tope con la misma situación dos veces

7- Solo cinco o menos triggers por Fase

Nuestro juego debe de tener triggers específicos, no es un campo minado para sembrarlo con infinidad de eventos que normalmente se van a contradecir, la regla es: "two to go, one down".

Punto de Quiebra

Llamamos punto de quiebra al elemento que convierte la fase actual en un nivel, esto es, la parte del juego en la cual el jugador pasa a la siguiente etapa y ya no esta obligado a regresar sobre sus pasos, estos puntos son clave ya que se generan para indicar que ciertas partes del juego han sido "limpiadas", y ya no es necesario hacer que el usuario se de vueltas por todo el campo

Al llegar a un punto de quiebra hay que hacer un algo y preguntarnos varias cosas:

a) Realmente mi Fase cumple los requerimientos?

Revisemos concienzudamente todos los pasos que hemos seguido y nos daremos cuenta inmediatamente si algo fue pasado por alto

b) Es necesario todo lo que puse?

A veces hay ítems de más, es necesario deshacernos de ellos

c) Es posible que ponga más "triggers"

Si uno lo prueba, y nota que tiene demasiada información al final y la extraña sensación de que no se hizo algo bien, entonces esta demasiado lleno de eventos

d) Puedo pasar por alto la "Iluminación Fantasma?"

Solo si es un juego de Terror y no es muy notoria, no es viable tener diferentes focos de luz desconocidos y de origen dudoso

e) Que pasa si mi Línea de Oscuridad es mas cercana/lejana?

Eso hay que decidirlo viendo el juego, obviamente hay que especificar un marco obvio en el cual el jugador no sienta que ve todo o demasiado confiado, pero que tampoco vea que rayos hay a su

alrededor

f) Y si debo de modificar algo, tengo que diagramar todo el mapa de nuevo?

Obviamente, es necesario rediagramar todo para dar ubicación a nuevos objetos, sin embargo, si el cambio es menor, solamente hay que registrarlo dentro de los mapas menores

4.3 EJEMPLO: RPG



En este ejemplo podemos ver como el escenario ya esta delimitado y las salidas correspondientes terminadas, por supuesto, la salida hacia el mapa principal ya esta también colocada y tenemos el mapa principal listo para ser probado en el juego
Es importante que haya un mapa principal bosquejado en alguna hoja para no perder los puntos más importantes del mismo



Aquí podemos ver el mapa ya hecho, el mapa principal de nuestro mundo, el bosquejo de montañas y cavernas es básico y solo sirve para determinar donde esta cada cosa, después será fácil intercambiar las texturas para hacerlas más creíbles dentro de nuestro universo.



La interactividad con los NPC's y con los personajes controlados por el usuario es importante, así como la posición de cada uno de ellos y el momento en el que se unen al personaje jugador.
En el siguiente ejemplo vemos como el personaje jugador hace contacto con uno de los que va a controlar como personajes secundarios, la manera en como contacta con ellos y como interviene para que ellos se unan es parte importante de la historia y no debe de ser dejada de lado, ya que es vital para el éxito del juego

El encuentro en esta ocasión se da en un bosque, la entrada es claramente visible y solo es un bosquejo que será luego retexturizado para dar la impresión de entrada a un bosque real, los laberintos no son intrincados ni tampoco difíciles, no queremos dar un puzzle al jugador, sino un juego de aventura en el que el parezca que también esta interviniendo

Recordemos también que cada personaje debe de tener su perfil dentro de las pantallas de selección, así que las habilidades que tenga, las armas que poseerá, las cosas que aprenderá, deben de ser decididas con anticipación y programadas cuidadosamente para no perder el interés ni el empuje del juego mismo

4.4 AI, ESTRUCTURA

Antes de empezar a explicar lo que es una estructura de AI, es necesario definir lo que realmente es Inteligencia Artificial... si a mí me preguntaran eso, mis respuestas serian varias:

1- Llamamos inteligencia artificial a los eventos preprogramados dentro de un circuito impreso que dan la impresión de poseer un nivel de raciocinio y coherencia en sus decisiones

2- Pero también podemos llamar inteligencia artificial a todo aquello que le da capacidad de aprendizaje mediante prueba y error a un sistema electrónico

3- Ahora, desde un punto de vista no tan técnico, Inteligencia Artificial es la habilidad mediante la cual un proceso computacional genera sus propias decisiones de acuerdo a su medio ambiente

Desde el punto de vista de un juego de video, AI es toda respuesta que el programa genera en base a lo que el usuario haga, siempre y cuando esta respuesta este de acorde con la lógica del mismo y no interfiera con el desarrollo de la trama.

Viendo esto, es necesario decir que si queremos desarrollar una inteligencia artificial que cumpla los requerimientos de nuestro juego, necesitamos deducir como va a desarrollar su trama nuestro usuario, esto es sencillo y solo tenemos que ponernos a pensar un poco como el.

Hay que tomar un juego antes de hacerlo y analizar su desarrollo en cuanto a AI, tomemos uno de los que hemos estado usando para ejemplificar y lo usaremos para mostrar su desarrollo en este y el siguiente tema y lo aplicaremos a nuestros juegos

Los puntos a considerar son los siguientes:

Cual es la finalidad del juego?

Seamos realistas, un juego de video es mas que andar disparando a diestra y siniestra persiguiendo a un enemigo por diferentes fases para luego volver a empezar en otra fase que en nada se distingue a la anterior, mas que en el fondo y en otro detalle, el tiempo de juegos tipo contra y atari ya paso hace mas de quince años, el enemigo de un juego es algo mas que un bichito que mata alegremente por todo el escenario, no, hay que darle una finalidad, una personalidad al enemigo mismo, esta personalidad va a ir acorde con su AI, que es lo que lo motiva?, por que corretea al usuario?, que lo mueve?, por que esta ahí?, de donde salio?., todas estas preguntas harán que el AI del enemigo no sea simple azar, sino que realmente parezca una motivación para hacer algo

Imaginemos, que lo motiva?, tal vez simplemente la destrucción del usuario por causas no conocidas por el, pero si intuitas, un ser que anda por ahí matando por todas partes pero que no puedes ver es como sacado de una película de ciencia ficción, y empieza a ser mas creíble, ahora, por que anda tras el usuario?, si se dan leves pistas de por que hace lo que hace, el AI justificara su existencia y podrá ahora responder ante las huidas del usuario, que lo mueve?, si es simple glotonería no se ensañara tanto como si fuera venganza o una simple orden, la pregunta de por que esta ahí y de donde salio nos conducen a su origen, tal vez extraterrestre, demoníaco, alienígena o lo que uno quiera, esto le da mayor visibilidad y velocidad y justifica sus movimientos precisos y su capacidad mayor de visión

Ya que justificamos el AI, ahora si lo podemos poner, primero pruebas leves, tratando de ver si el AI no obliga al usuario a derrotas infinitas en su juego, hay que dar a entender que el AI triunfara si el usuario no se anda con cuidado, esto es igual que en los shoot'em up, los enemigos de fase confían mas que nada en su poder de fuego, pero no tienen un AI de aprendizaje, son incapaces de reconocer mejores formas de tiro o debilidades en la forma de conducirse del usuario, solo responden a algoritmos al azar y a sus diferentes funciones para poder atacar y vencer, son sus elementos, no sus programas, los que tratan de triunfar.

Entonces, hasta donde debe de ir un programa de AI, la respuesta es simple, depende del entorno en donde se esta ubicando, en un paraje amplio un AI fuerte es justificable debido a las amplias respuestas del jugador, que puede huir, esconderse, atacar, emboscar, atacar de lejos, volar, traer mas gente, etc. pero en un juego en donde solo hay respuesta bidireccional, es decir, o peleo o huyo, no se puede agregar gran cantidad de algoritmos de AI para los enemigos de fase, es mas, se recomienda que

solo sea un enemigo con un AI limitado, si va a perseguir al usuario, toma el camino mas corto, aunque este no sea siempre el mejor, si va a usar un arma, toma siempre la mas grande, aunque sea imposible de llevar, este AI se le llama de "Reacción Retardada", o "Como hacer que un monstruo parezca mas torpe de lo que realmente es"

Siguiendo esta línea de pensamiento, tratemos de lograr en dos juegos diferentes una línea de AI diferente para ejemplificar lo que hemos estado mostrando, primero en un RPG, dentro de un RPG, la finalidad del AI es directamente derrotar al usuario por medio de las habilidades de los enemigos, esto es, no es necesario usar el azar en sus ataques, (resulta contraproducente algunas veces), hay que pensar bien en cual es la mejor manera de que use sus habilidades, presumiendo que el usuario lleva el equipo y las habilidades estándar del juego, así un jugador con experiencia ganara fácilmente, un jugador normal tendrá un reto a su nivel y un jugador novato aprenderá que es mejor ir a buscar cosas primero.

En un juego con rutinas al azar, los personajes enemigos del jugador no siguen al mismo, solo hacen movimientos azarosos e inconexos dentro del juego, evitan paredes y salen de laberintos, si, pero no lo hacen con motivo aparente y pueden pasarse horas chocando contra el mismo objeto sin razón alguna, es necesario, dentro de la misma Fase, colocar un sistema de dirección para que el tanque siga al usuario, o para que parezca que lo toma en cuenta y que ejecuta alguna acción coherente para ir en contra de él



Hecho esto, es hora de usar la cabeza y tratar de equilibrarlo con respecto al jugador estándar, teniendo en cuenta de que no siempre el AI mas agresivo es el que gana, siempre hay que dejar estrategias nuevas para los enemigos, como esconderse, defenderse, contraatacar, etc.

Ahora, es necesario darle a todos los enemigos un alto AI?, no, debido a que cada uno de ellos seria un reto desmedido, la mayoría son solo creeps cuyos ataques pueden ser aleatorios o siguiendo un patrón dado, no es necesario tener tanto dentro de los elementos de AI, con que los enemigos de fase posean el conocimiento para estar al nivel del jugador con eso basta

Bien, pasemos ahora a ver un desarrollo mas simple de AI, el de aquel enemigo cuya única función es perseguir al usuario, es necesario darle un estímulo extra?, hacerlo un poco mas inteligente y que vaya mas allá, que solamente estar esperando a que el usuario pase?, la respuesta es no, no es necesario tal despliegue de codificación y hacer que el usuario se rompa la cabeza buscándolo, simplemente hay que posicionarlo, esto es, hacer que el programa busque una posición al azar dentro del mapa del juego, en la cual no moleste, pero que estorbe que de gusto, será misión del usuario sacarlo de ahí para poder seguir avanzando

Cuantos niveles tengo que programar de AI, es necesario tener varios códigos para un solo enemigo?, no, si el desarrollo es simple, entonces no tendremos necesidad de hacer grandes embrollos, la base de un juego de terror es únicamente el sentimiento de persecución, y esto es todo lo que el enemigo tiene que lograr, solo es un instrumento para hacer que el usuario sude y corra por todo el escenario, no hay que darle mas habilidades al enemigo que no va a requerir

"Hellnight", el juego no posee una Inteligencia Artificial intrincada, ya que el enemigo lo único que tiene como misión es tocar al usuario, y sólo hay un enemigo por todo el juego, la base del éxito es lograr llevar al usuario a ese sentimiento de angustia y desesperación, que el enemigo logra con perseguir al usuario mediante cuatro básicas reglas dentro del juego, la cual constituye todo el AI de ese enemigo en particular

Hasta donde se sabe si el juego resulto difícil o solo resulto un pequeño paseo por varios niveles?, dentro de un juego de video de terror, la finalidad no es encontrarle dificultad al asunto, sino encontrarle el lado de terror al mismo, no es cosa de que el usuario se siente y diga, "no avanzo por que no encuentro la salida de este laberinto que ni dios mismo podría salir", sino mas bien: "no avanzo por que me da miedo ver ese juego, siempre me sorprende el enemigo ese que pulula por todos los niveles y nunca me puedo deshacer de el", esta es la finalidad de un juego de terror, por lo tanto, como ya hemos dicho antes, si los ítems clave van a estar a la vista del usuario y no muy escondidos, hay que hacer que la única dificultad en obtenerlos sea el saber que algo anda por ahí, rondando la misma fase que nosotros, y que si no nos andamos con cuidado podemos encontrarlo



"Hellnight", la ambientación e iluminación esta tan bien lograda que no es necesario un gran despliegue de secuencias con efectos especiales, el usuario se imagina todo dentro de ese mundo y ayuda a dar el ambiente tétrico y maligno del mismo, los pocos elementos no fijos de las Fases dan la impresión de atrapar al usuario en una pesadilla sin fin

Atlus encontró una buena mezcla para este juego, incluyendo un personaje extra que el usuario tiene que cuidar para no malograr todo su juego, si bien es cierto que todo tiene la famosa "Línea de Oscuridad", también es cierto que podemos incluir algo que la niegue momentáneamente, esto puede ser un ítem o un personaje en particular, obligando al usuario a no solo cuidarse el, sino también a aquel que lo este acompañando, "si matan a mi compañera, nadie me dirá ahora la posición aparente de esa cosa, así que mejor la cuido o si no el que sigue soy yo"

Aparentemente es una buena idea excluir al enemigo de todos los problemas de trampas y caídas diversas, si bien es ilógico que el AI permita que muera por una torpeza de este tipo, también es

factible decir que es improbable que el enemigo se sepa de memoria todas las trampas de todos los niveles y fases, así que será mejor dejarle unas al azar, para que el usuario tenga ese pequeño respiro antes del desastre

Ahora, veamos una ejemplificación en lo que nos atañe, una generación de juegos de web, veamos una aplicación más realista para un diseño en Internet:

Dentro de un juego en Flash, sabemos muy bien las rutinas para poder crear el movimiento de un objeto, podemos hacerlo mediante variables y lograr que el objeto siga un curso predeterminado o al azar:

```
if (dirx == 1) {
    if (ob.upright and ob.downright) {
        ob.x += ob.speed*dirx;
    } else {
        ob.x = (ob.xtile+1)*game.tileW-ob.width;
    }
}
```

En donde dirx es una dirección hacia la derecha, y ob. es el objeto que se va a mover, solo tenemos que darle la proporción entre la derecha del objeto y la velocidad a la que este va a moverse entre los tiles o fragmentos de cuadros dentro de nuestro juego

Esto es sencillo, pero ahora veamos como hacer que el elemento actúe con voluntad propia, o sea, que reconozca enemigos y amigos:

```
function enemyBrain() {
    for (var i = 0; i<game.currentEnemies.length; ++i) {
        var name = "enemy"+i;
        var ob = game[name];

        getMyCorners(ob.x+ob.speed*ob.xMove, ob.y+ob.speed*ob.yMove, ob);
        if (ob.downleft and ob.upleft and ob.downright and ob.upright and
random(100)>ob.turning) {
            moveChar(ob, ob.xMove, ob.yMove);
        } else {
            if (ob.xMove == 0) {
                ob.xMove = random(2)*2-1;
                ob.yMove = 0;
                getMyCorners(ob.x+ob.speed*ob.xMove,
ob.y+ob.speed*ob.yMove, ob);
                if (!ob.downleft or !ob.upleft or !ob.downright or !ob.upright) {
                    ob.xMove = -ob.xMove;
                }
            } else {
                ob.xMove = 0;
                ob.yMove = random(2)*2-1;
                getMyCorners(ob.x+ob.speed*ob.xMove,
ob.y+ob.speed*ob.yMove, ob);
                if (!ob.downleft or !ob.upleft or !ob.downright or !ob.upright) {
                    ob.yMove = -ob.yMove;
                }
            }
        }
    }
}
```

```

        }
    }
}

var xdist = ob.x-char.x;
var ydist = ob.y-char.y;
if (Math.sqrt(xdist*xdist+ydist*ydist)<ob.width+char.width) {

    removeMovieClip(_root.tiles);
    _root.gotoAndPlay(1);
}
}
}

```

Dentro de la función, primero se fija si no choca contra paredes y contra enemigos, esto lo hace detectando la película que tiene encerrado al objeto con las variables width y height de todos los demás objetos, cada cuadro y cada elemento tiene una propiedad que indica al programa en donde se encuentra a cada momento, nombrándolas, es posible identificarlas para su posterior uso

En este caso, en la segunda opción, el programa verifica que el objeto colisione con el usuario, por supuesto, los movimientos en este caso aún son resueltos por random, esto es, movimientos aleatorios que se sacan entre 4 opciones, siendo izquierda, derecha, arriba y abajo, y en caso de que choque con un tile o cuadro, el programa busca un nuevo random, en caso de que choque con otro enemigo, hace lo mismo, pero en caso de contacto con el usuario, el programa verifica distancias y llama al fin del juego.

4.5 IMPORTANCIA DEL ENEMIGO TONTO

Bien, hemos hablado ya acerca de como funciona un AI, ahora pasemos a hablar un poco acerca de como un enemigo, con cero inteligencia artificial, puede también ser una parte divertida dentro de un juego de video, además, no todos los retos son viables de AI, la gran mayoría solo necesitan programación de situaciones y funciones y otros requieren una base de datos para poder actuar

Veamos, en un juego de video, los personajes principales secundarios y los enemigos de fase requieren cierto grado de cerebro para poder interactuar con el jugador, para que se vea creíble su desarrollo y como se mueven por todo el mundo que hemos creado, pero ahora, los creeps no deben de comportarse con el mismo grado de astucia que todos los demás personajes, debido a que el juego se tornara excesivamente aburrido y desesperante, es necesario entonces privarlos de un cerebro

Llamamos "Random Brain" (Cerebro Azaroso), a todo aquel evento o situación en la cual un creep o un enemigo se comporta como si no estuviera consciente de un peligro dado, no huye del peligro, pelea hasta la destrucción sin importar nada, no sigue al jugador, no se comporta como un (enemigo), etc. este tipo de eventos es fácilmente identificable cuando nos trasladamos al formato de RPG, en donde muchos creeps solo siguen rutinas azarosas cuando se les encuentra en un mapa, pocos son aquellos que realmente siguen al jugador o a su personaje intentando hacer contacto o empezar conflicto

Llamamos "Comparative Brain" (Cerebro Comparativo), a todo evento o programa que simula inteligencia pero no en codificación, sino en simple repetición de jugadas, en donde el juego del gato es el mas característico de todos

Repasemos ese juego, el gato es un juego en el cual todo se desarrolla en nueve cuadros, con dos diferentes posibilidades para cada jugador, haciendo 18 posibles jugadas, sin embargo, estas jugadas son repetitivas, esto es, cada cuadro se multiplica por los demás para las variaciones, haciendo de cada cuadro una operación mas o menos así: $1 \times 18 \times 8$, y aun podemos multiplicarla por si misma si el juego va hacia draw, esto genera una variedad de posibilidades rayando el 5000, no hay mas posibilidades para un gato, siguiendo este pensamiento, es posible darle a la computadora un cerebro el cual guarde todas las jugadas ganadoras, (que solo pueden ser múltiplos de 3 en cuadrantes de 3) esto reduce las posibilidades enormemente y hace posible volver invencible a la computadora

Hay en esto un problema, es imposible guardar jugadas eternamente, todo depende de con que equipo estemos jugando, y el claro ejemplo de esto es el ajedrez, en donde el numero de jugadas se vuelve demasiado grande a la quinta jugada, ahí es imposible usar este tipo de codificación y es necesario darle otra, no una inteligencia artificial, sino otra cosa mas

Llamamos "Calling Brain" (Cerebro Llamativo), A todo tipo de inteligencia que "llama" desde una base de datos diversos tipos de conductas, la diferencia con el AI es que en el AI el código reacciona a lo que el usuario hace, y en el CB, el juego compara lo que el usuario hace y toma una decisión al respecto, esto no siempre es lo mejor para la computadora y esta basado en la velocidad del cálculo de la misma, (no es igual una reacción de una computadora casera a la de una Supercomputadora)

Mencionemos que "ET" (Enemigo Tonto), es ampliamente usado en el desarrollo y elementos de juegos de video, (como dijimos antes, en la creación de creeps), y no esta de mas utilizarlo para darle variedad a nuestro juego de video.

CAPITULO 5

USOS DE UN SITO WEB

5.1 POR QUE UN SITIO WEB

Los juegos de video han alcanzado un gran impacto en la sociedad, abriéndose paso en diferentes estilos y en diferentes medios de difusión, los vemos ahora en consolas, juegos de computadora, juegos portátiles, juegos en celulares, etc. pero la difusión en Internet no ha sido tan amplia como en las demás secciones, y aunque si bien es cierto que el terreno no es virgen, también no ha sido tan explotado como en las anteriores

Los motivos han sido muy variados, el mas usado es el miedo a que el usuario no disponga de un equipo capaz de jugarlos, no hablando propiamente de un computador, ya que la gran mayoría de ellos son factibles de usar en juegos web, sino mas bien en la conexión a Internet que el usuario tenga a la mano, como todo mundo sabe, la conexión normal a Internet es cable telefónico y nunca supera los 128k de velocidad, cuando todos los juegos online actuales requieren mas de 256 para funcionar de manera correcta

Pero... hay al alcance de la mano otro tipo de tecnologías que no requieren semejante capacidad de transmisión, además, todo juego es posible de jugarse online siempre y cuando los archivos a descargar para la computadora no hagan que el usuario se este mas de dos minutos esperando, ya que cualquiera se aburre y cierra las ventanas web

Si logramos vencer esto, tendremos a la mano juegos de video que podremos ofrecer al usuario para que los juegue directamente o los descargue a su computadora, de cualquiera de ambos modos es lucrativo para el diseñador esto, recordemos que Internet también es un campo abierto para la publicidad online y para la compraventa de sitios online, y que mejor manera de atraer clientela dándole algo en lo cual distraerse mientras navega, descarga, investiga o hace cualesquiera cosas que hayamos puesto en nuestro sitio

Entonces, volvamos una vez mas a la pregunta: por que un sitio web?. la respuesta es sencilla, por que es le mas barato de hacer y el mas fácil de promocionar, los juegos de video que se hagan dentro de un sitio web no son factibles de pirataje, no pueden ser copiados, son fácilmente accesados y el usuario no desembolsa nada por jugarlos, no necesita ningún aditamento ni ninguna actualización (por lo menos en las computadoras modernas), además, es también fácil llamar la atención a grandes compañías debido a las visitas que la pagina posea o la cantidad de personas que asistan a ella diario

El juego de video, junto con la animación y la ilustración es una de las cosas que mas atrae de Internet, (obviamente, hablando dentro de parámetros legales), si uno crea un sitio de información será mas accesible si lo vuelve "jugable para el usuario"

Pero, como puede uno obtener ganancias?, hay varias maneras, todas ellas fáciles de alcanzar y viables para vender el sitio de Internet no solo a los jugadores o a los usuarios, sino también a otro tipo de compradores.

5.2 COMO UBICAR UN SITIO WEB: PROMOCIONARLO

Bien, ahora veamos las diferentes formas en las que un sitio por Internet puede vender, vender en el sentido de que nuestra pagina nos sea redituable económicamente, y no solo una diversión o algo que nos sirve para mostrar trabajos online

DIFUSION POR MEDIO DE BANNERS

Esto fue muy usado y mucha gente creyó que era la panacea de Internet, el propósito era muy simple, uno cambiaba su "banner", (diseño o imagen representativo de un sitio y que dirige al usuario a la dirección electrónica del mismo), por otro banner de otra pagina web diferente, que hablara mas o menos de los mismos temas, la idea básica es que el usuario, al interesarse en un tema en específico, navegaría por todos los banners de los miembros, esto naturalmente casi nunca funciona, ya que el usuario prefiere una búsqueda directa por medio de buscadores web que andar viendo paginas al azar hasta encontrar una de su agrado

El único uso real de un banner es, hoy en día, el mantenimiento de clubs o su uso educativo en páginas cuya función es enseñar, ya que es mas seguro que el usuario, buscando algo de su interés, navegue por todas las paginas del servidor cuyos temas ya ha encontrado

VENTA DE SERVICIOS

Muchas paginas tienen hoy en día suscripciones para sus usuarios, en este método, la pagina vende algo, (imágenes, animaciones, videos, etc), y el usuario paga una cuota, ya sea mensual o semanal por poder acceder a la pagina de Internet y bajar esos servicios, aunque esto es muy usado en sitios XXX y en algunos sitios de anime, no es altamente redituable, ¿por que?, debido a que si un usuario descarga algo de esa pagina, nada le impide distribuirlo por su cuenta, y así menos gente se interesa en entrar a esos sitios, solo si realmente fuera un sitio que se actualizara con regularidad seria factible obtener algunos réditos, sin embargo, pocos son esos sitios, así que esto no es una buena manera de ganar por Internet

COMPRA POR PARTE DE UN SITIO MÁS GRANDE

Esto es lo mas interesante de todo, las compañías grandes no se fijan ni se interesan mucho ya en distribuir banners en pequeñas compañías, ya que eso lo pueden hacer directamente en sitios especializados o en portales de correos, a esas compañías les interesan mas que nada las visitas, no importa de que tipo, lo que cuenta es el contador real del sitio, mientras mas visitas tenga, mejor para ellos, la gran cantidad de usuarios les permite tener una opción a que alguno de ellos visite los portales mas grandes o adquiera alguno de los productos ahí mencionados, por no decir de otras estrategias de mercadeo, si un sitio pequeño tiene una gran cantidad de visitas, muy probable será que una compañía mas grande lo adquiera, y es aquí en donde se encuentra la meta de los sitios web pequeños

Como hemos dicho antes, la manera mas sencilla de adquirir usuarios es haciendo interesante nuestro sitio de Internet, ¿de que manera se puede lograr esto?, una de las herramientas son los juegos de video, hemos visto ya una gran explosión de paginas web que explotan la realización ya sea de animaciones, caricaturas, diseños de personajes, ilustraciones y productos, pero pocas son las que combinan todas estas características y menos aun las que incluyen juegos reales dentro de su arsenal, (no solo hablando del típico juego de asteroides, sino de juegos que vayan acordes con los temas de la pagina)

Ahora, no solo es colocar cosas al azar, todas ellas llevan un por que y un como, y es la unión de este por que y como lo que puede hacer redituable un sitio de Internet

5.3 DIFERENTES TIPOS DE PUBLICIDAD

Bien, desarrollar con diferentes elementos un sitio web es una idea básica, pero ahora, ya con una pagina web con características bien definidas... ¿como la publicito?

Podemos hablar de varios métodos para contactar compañías que se puedan interesar en nuestros productos, vamos a enumerar unas cuantas:

CONTACTO POR CORREO

Uno de los menos usados, se establece una línea por correo con la compañía y se ofrece los servicios por un periodo de prueba, es necesario tener mucho tiempo ya en Internet para que esto funcione, ya que los contadores y la entrada debe de ser continúa y fija.

También hay que tomar en cuenta que no todos los sitios grandes son viables para nuestra pagina, los ideales son los portales, ya que en ellos circula todo tipo de gente y todo tipo de gustos, no hay que contactar a paginas grandes que dediquen sus sitios a lo mismo que uno debido a que ya no les interesa a ellos las visitas, sino directamente vender lo suyo,

DISTRIBUCION DE PRODUCTOS

Ahora, si nuestra pagina cubre aspectos que pueden ser distribuidos, (como las animaciones), es mas fácil el asunto, ya que se distribuyen solas, el ejemplo mas claro es el siguiente: si se realizan animaciones en un sitio web, la mayor parte son de flash, entonces dar la posibilidad de descargarlas, (debido a que windows xp no guarda archivos de Internet visibles al usuario), si son del agrado de los usuarios, estos las empezaran a distribuir mediante un fenómeno que en Internet se conoce como "Cadena", los usuarios empezaran a publicitar el sitio web por su propia cuenta, haciendo una distribución masiva del mismo, sin embargo, hay que tener en cuenta que este sitio debe de ser universal, es decir, no pensado solamente para una cierta área sino para un gusto general. Esto es para que la distribución de nuestro sitio de Internet tenga más éxito y nos pueda ser más provechosa, y para que haya una mayor oportunidad de compra, recordemos que es en extranjero en donde hay más oportunidades de realizar negocios por web.

Ahora veamos como nuestro producto puede promocionarse por si mismo

5.4 NOTAS FINALES ACERCA DE SITIOS WEB

Bien, que es lo que puede publicitar nuestro sitio web?, por supuesto que su contenido, pero ese contenido debe de ser específicamente diseñado para algo, no solo pueden ser animaciones o ilustraciones sin coherencia, es necesario hacer un bloque de compra y venderlo.

"Deep Blue", (Azul Profundo), al igual que "Time of Tenebrous Games", productos de TTG Studio, poseen un diseño por el cual venden como un todo, y no solo como unidades sin coherencia, básicamente los frentes en los que se atacan son los siguientes:

ILUSTRACION

Las ilustraciones están hechas de tres tipos: Semirealistas, Semirealistas fantásticas y Antropomórficas, esto con el afán de llegar a la mayor cantidad posible de gustos y no solo que sirvan como wallpapers, hay gran cantidad de compañías que contratan ilustradores no solo para diseñar libros y revistas, sino también tarjetearía e ilustraciones fantásticas para libros especializados, el interés es que una de estas compañías se interese en los productos y contrate a alguno de los socios

ANIMACION

Una de las maneras en que es mas fácil conseguir visitas es, como hemos dicho antes, distribuyendo de manera gratuita las animaciones de los personajes del estudio, las animaciones en flash son en teoría, fáciles de hacer, no ocupan mucho espacio, son bastante flexibles y son codificables, lo interesante aquí es no la animación, sino el diseño de lo que viene dentro de la animación.

PERSONAJES

Aunque parecieran no tener mucha importancia dentro de un sitio de Internet, son lo básico para todo, es por los personajes por lo que una animación es interesante, es por el personaje por el que una ilustración se vuelve atractiva, es por ellos que hay tarjetas, juguetes y otros productos, es aquí donde debe de haber el mayor cuidado a la hora de hacerlos, ya que serán el frente de toda la pagina, y no solo hablamos de personajes caricaturescos o realistas, estos pueden ser hasta simples logos y mascotas de compañías, es en los personajes que TTG Studio tiene mayor confianza y están hechos para su desarrollo en videojuego y animación tridimensional, en novelización y en historieta.

HISTORIA

Por que no, la historia detrás de un producto también es susceptible a venta, para cualquier uso posterior, sea una redistribucion o una realización de algún tipo de película o animación con los personajes, además, la venta de un producto no es lo que reditúa más, sino lo que se pide a continuación

VIDEOJUEGOS

La idea aquí no es vender los juegos en flash o en 3d engines, por que siempre habrá consolas más fuertes que puedan crear más y mejores juegos, sino simplemente tratar de que estos personajes incursiones en otras consolas mas fuertes vendiéndolos a las compañías que los producen El videojuego no es mas que llamar la atención del usuario hacia el personaje, haciéndolo ver mas allá de este y pensar en como se vería en otros formatos, el querer verlo ahí incita a otras compañías a lanzar ese producto, y es la venta de derechos lo que es redituable aquí

TARJETERIA

El hecho de que se decida tratar de vender ilustraciones para diseños y tarjeteria, no impide que uno trate de vender los suyos propios, este tipo de tarjeterias debe de ser multifacético, y cumplir los mismo requerimientos que el sitio de Internet, el tratar de llegar a todo el publico posible

HISTORIETA Y NOVELAS

Últimamente en varios sitios de Internet se ha dado el fenómeno de publicar todo tipo de historia o comic ahora llamado "Comic Online", la posibilidad de abordar estos proyectos en Internet es muy amplia, sobre todo si se combina con lo anteriormente expuesto, como muchos saben, todas las compañías extranjeras que mantienen o distribuyen comics siempre están buscando nuevas historias y personajes para publicar, pero para ellos es mucho mejor si el producto ya ha sido publicitado y es aceptado, es muy difícil colocar algo en compañías menores y no es fácil distribuirlo en comics independientes, es mejor tratar de mostrarlo por medios electrónicos.

VENTA DE ILUSTRACIONES Y PEDIDOS

Varias de las opciones de galerías en línea es la venta de posters e ilustraciones, esto no es una gran entrada económica para ningún sitio de Internet, pero también es una buena manera de publicitarlo, mientras mas gente posea una ilustración y la cuelgue de su pared mas conocido será el producto que se quiere vender, y así llegara el momento en el que este tipo de promoción se pagara sola o recibirá fondos de una compañía mas grande.

Todos estos elementos, si han sido correctamente distribuidos y tomados en cuenta en la realización de un sitio web, podrán hacer mas fácil su venta y compra por una compañía mas grande, y de todas las opciones para lograr retribucion monetaria por medios electrónicos, esta es la mas fuerte.

Unos pocos de sitios electrónicos han intentado este camino, y lo han logrado, algunos con gran éxito, otros lo han hecho parcialmente, por no tratar de englobar todos los posibles gustos y solo enfocarse en situaciones locales y gustos locales, podemos dar algunos ejemplos acerca de lo que acabamos de decir.

CONCLUSIONES

Entre todos los medios en los que puede desenvolverse un Diseñador de la Comunicación Visual, el medio electrónico ha sido el más menospreciado, menospreciado en el sentido del uso demasiado confuso del que se le da, todo aquel que quiere dedicarse a la publicación o el diseño de medios electrónicos, intenta desde un principio adherirse a un estudio ya armado o realizar páginas empresariales, revistas electrónicas o ilustraciones para muestra en galerías sin llegar a más, los más osados han intentado publicar comics online sin demasiado éxito, y es por que siempre habrá miles de páginas electrónicas dedicadas a lo mismo, la verdadera idea es saber como combinar todos estos campos para lograr algo más

Desde que arriba a su escuela, gran cantidad de alumnos muestra interés, pasión o ganas de desarrollar productos electrónicos con diversas miras, sea cual sea, sin embargo, pareciera que este interés mengua con el tiempo, uno de los principales puntos de este trabajo es el mostrar la gran ventaja que muestra el que el Diseñador posea conocimientos sólidos de programación y desarrollo computacional, así como en el pasado, a falta de diseñadores, los mismos programadores tuvieron que realizar sus diseños con grandes dificultades y pocos logros, criticados en amplias publicaciones electrónicas y por los mismos usuarios, también es cierto lo contrario, el diseñador debe de mantener un lazo más unido con todo aquello que vaya en pro del desarrollo electrónico, no solo con aquellos que desde antaño han apoyado su labor

Podemos ver ahora que muchas de las herramientas con las que cuenta el diseñador y aquellas que apenas van a ver la luz necesitan programación, se requiere cada vez más de conocimientos "ajenos" a la enseñanza que recibe y a aquello que se le muestra, y también debe de ser responsabilidad del Diseñador el intentar estar al día con todas estas herramientas y usarlas al máximo de sus capacidades

También es necesario que el Diseñador de la Comunicación Visual entre y explore todos los campos en busca de oportunidades, no limitándose solo a aquellos que ya están saturados o a aquellos que siempre han tenido demanda, por que esos son los que siempre ya están saturados, Internet nos muestra y nos seguirá mostrando una gran variedad de campos de desarrollo y de publicidad que están ahí al alcance de la mano de aquel que decida emprender un proyecto personal, y que tenga el suficiente conocimiento para desarrollarlo al máximo y tratar de sacarle todas las ventajas posibles

El videojuego es y ha sido una de las formas de entretenimiento más aceptadas por la gran mayoría de las personas, pues logran todo aquello que las demás diversiones no pueden alcanzar, le dan al usuario una nueva "vida", una historia para vivir, un lugar con el cual identificarse y olvidarse por completo de su yo, el usuario toma el personaje y lo convierte en suyo, hace suyas sus penas y sus alegrías y vive una aventura que de otra manera le estaría negada, en un ambiente fantástico poblado por criaturas de quimera, todo aquello que los libros de fantasía y novelas siempre han tratado de ilustrar en la mente del hombre ahora es plasmado en el juego de video, con grandes ventajas al respecto de sus más cercanos competidores

El cine permite asimismo vivir una historia, al igual que las novelas y las historietas, pero estas son lineales, tienen un solo sentido y el usuario no interactúa con ellas, el juego de video es el único que proporciona al usuario la ilusión de realmente decidir el destino de la historia que está jugando y que está viendo, no solo es espectador sino un personaje más.

Viendo todas estas ventajas, el Diseñador de la Comunicación Visual debe de tratar de hacer también mella en todo este tipo de productos, y si bien es cierto que el campo de trabajo actual en este país impide el desarrollo de grandes compañías o grandes retribuciones, también es cierto que la frontera ya no es tan real como parece, y que Internet da la posibilidad de contrataciones al extranjero sin necesidad de estar ahí, no es, entonces, la falta de campo lo que debería de detener al Diseñador, sino más bien el poco uso que se le da a las herramientas que pueden producir este tipo de productos y el desconocimiento de los campos de trabajos que Internet ofrece

BIBLIOGRAFÍA

www.tutorialwiz.com

"Desarrollo de Juegos en Ambiente Flash"

www.cbt_cafe.com

"Sistemas para crear juegos tridimensionales en Flash"

[Low Bit Games - William Linn - www.timesup.org/Obsolete/lectureBolt.html](http://www.timesup.org/Obsolete/lectureBolt.html)

Historia de Juegos de Video

[PDP-1 Plays at Spacewar - 1962 Decuscope newsletter article by D. J. Edwards and J. M. Graetz - www.wheels.org/spacewar/decuscope.html](http://www.wheels.org/spacewar/decuscope.html)

Historia de Juegos de Naves Espaciales, "SpaceWar"

[Epyx and Summer Games Homepage - rosenkranz.cjb.net/](http://rosenkranz.cjb.net/)

Creación e Historia de Juegos de Video

"Computer Graphics Companion"

Jeffrey J. MacConnell, Anthony Ralston, Edwin D. Reilly, David Hemmendinger
Nature Publishing Group 2002

"Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting Games"

Tracy Fullerton, Christopher Swain, Steven Hoffman
CMP Books 2004

"The Videogame Theory Reader"

Mark J.P. Wolf, Bernard Perron
Taylor & Francis Books, 2003

"Videogames (Routledge Introductions to Media & Communications)"

James Newman
Taylor & Francis Books, 2004