



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

ASIGNATURA: PROG. VIDEOJUEGOS 10 SEMANA DE TRABAJO: ABRIL

Guía elaborada por: Juan Manuel Henao

METAS DE APRENDIZAJE / COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- Desarrollar la creatividad para crear un personaje de videojuego.
- Aplicar los conceptos básicos para la creación de personajes.

LECTURAS

LECTURA 1

CREAR UN PERSONAJE DE VIDEOJUEGOS

El aspecto de los videojuegos actuales poco tiene que ver si nos remontamos a sus inicios, cuando las dos dimensiones era lo más común en las consolas y ordenadores y los personajes eran muchas veces avatares simples y esquemáticos, aunque en muchas ocasiones no les faltara personalidad o poder icónico. Pero el proceso **de creación los personajes de videojuegos** han cambiado radicalmente a medida que se consolidaba la industria y nos hemos acostumbrado a nuevos formatos con gran calidad de imagen y realismo. Incluso podemos disfrutar de videojuegos en 3D y realidad virtual.

A la hora de crear personajes, la parte que más peso tiene es la creativa, en la que juega un papel muy importante la imaginación del creador de este y contar con un buen guion al que el personaje sirva y en el que se integre. Y, por supuesto, disponer de un buen equipo capaz de llevar a término el reto narrativo y técnico. Estos son los rasgos principales para que un personaje llegue a buen puerto:

PERSONALIDAD

Si quieres crear un buen personaje, lo primero que tienes que hacer es dotarle de una personalidad. Deberás definir sus **principales rasgos psicológicos** y cómo actúa ante las situaciones que se le pueden plantear. Como pasa en la industria del cine, todos los personajes necesitan un BACKGROUND que será el que le otorgue profundidad.

La descripción básica de tu personaje debe estar **basada en el guion creado para el juego**, sus **vivencias y sus objetivos**. Además de las características psicológicas, podrás definir, llegados a este punto, y con toda la información que posees, sus principales rasgos físicos: su cuerpo, su vestimenta...etc.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

Para lograr la mejor conexión con el jugador y evitar el lag, es recomendable que este tenga la mayor información sobre él. Es importante que todos **los detalles sobre el nuevo personaje estén bien definidos** y sean lo más detallados posible para lograr una creación con profundidad.

SU ROL

El papel que el personaje desempeñará en el juego es esencial, deberás definirlo e identificarlo. En este caso, **queda a tu elección qué tipo de personaje quieres crear**: un villano, un héroe, el compañero de un héroe...etc. En esta parte, deberás definir sus **motivaciones y sus objetivos**, además de crear sus atributos principales para poder identificarle fácilmente. Es decir, si quieres crear un personaje cuya misión sea ayudar al héroe, es conveniente que le definas de forma bondadosa y con atributos que ayuden a identificarle.

TÉCNICA

Esta es la parte más complicada y la que requiere una mayor **formación** en el mundo de los videojuegos. Los profesionales que se dedican a desarrollar este tipo de contenidos deben pensar en todo lo que rodea al protagonista. En esta fase del proceso se debe **definir el encuadre del personaje**, es decir, cómo se le verá en la pantalla: tendrá una visión 360 grados o por el contrario solo se le verá de frente o perfil... Además, si el videojuego incluye el modo de juego en primera persona, será importante diseñar algunas partes del cuerpo con más detalle, como pueden ser las manos. Por último, deberás **ser consciente de las acciones** que realizará el personaje y cómo podrás representarlas técnicamente en la pantalla: movimientos personales, andar, coger objetos, saltar...etc.

LECTURA 2

EL USO DE AVATARES EN GAMIFICACIÓN

Un avatar o personaje gamificado es un elemento importante de los juegos fundamental para un gamificado. Conecta al jugador **intrínsecamente** más que cualquier otra forma de perfil. Tener una manifestación visual de cómo se ve el personaje crea un vínculo entre el jugador y este elemento del juego, también aumenta la estima de los jugadores si este personaje los representará y desempeña un papel muy crítico para mejorar el compromiso del jugador. Existen diferentes aplicaciones para crear avatares y cómo se integran al juego: por ejemplo: <https://avatarmaker.com/>

Los avatares van acompañados de fortalezas y debilidades que son niveles de poder, dentro del juego: Así puedes escoger un rol, por ejemplo: coach, mentor, profesor, líder, instructor o aprendiz, novato, experto, visionario, o mago, noble, guerrero, arlequín.... Lo importante es unificar la imagen con las características para lo cual se crearon las tarjetas de juego. Por



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

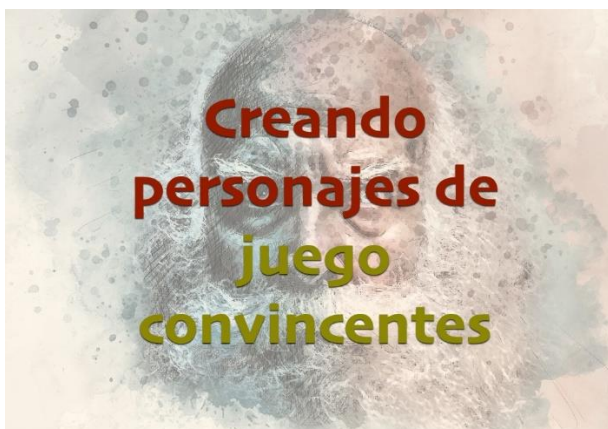
GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

ejemplo, un contexto o entorno basado en temas relacionados con la marca de la organización, donde refleja sus rasgos y puede ser personalizado en consecuencia. Además, los avatares pueden ser un personaje existente bien conocido, real o virtual, pero relacionado con el tema y el estado de ánimo que se pretende crear.

No olvides que, los avatares son expresiones del perfil demográfico y de la cultura organizacional del entorno por lo que es importante:

- No llevan nombres reales.
- Son creados por cada jugador, pero puedes ayudarles a identificar sus fortalezas y debilidades mediante test de personalidad como: <https://www.16personalities.com/es>
- De tanto en tanto se actualizan así como nosotros que evolucionamos, transformamos y aprendemos toda la vida.
- Incluso en un proyecto de gamificación o gamificado, puedes crear avatares con características particulares que son la suma de un conjunto de personas en situaciones masivas para crear interacción entre los avatares reales individuales y los que "dirigen" el juego.

LECTURA 3 CREANDO PERSONAJES DE JUEGO CONVINCENTES



La creación de personajes convincentes y sobre todo, útiles.

Como siempre digo, **tomaos esto como una simple aproximación** al diseño de juegos.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

Jesse Schell hace una dualidad muy curiosa. Comenta que cuando construimos historias, **solemos crear los personajes en función de las necesidades y requerimientos de la narrativa**. Tanto libros interactivos, juegos de mesa narrativos como juegos de rol (DE PREDOMINANCIA NARRATIVA COMPARTIDA EN LA MESA) nos ofrecen este tipo de construcciones. Si la historia va hacia una dirección, generamos un personaje que nos permita crear un punto de anclaje y genere una trama donde nos podamos agarrar. **Improvisado y sobre la marcha**.

Pero, también **plantea la posibilidad de hacerlo de una forma mucho más estructurada** y relacionado con **arquetipos clásicos asociados a mecánicas de juego**. La forma en la que un juego (SOBRE TODO ENFOCADO A VIDEOJUEGOS) nos pide que creamos los personajes para darle continuidad (FLOW) a la aventura y no se quede "ENCALLADA".

La funcionalidad de los personajes como punto de apoyo para la estructura narrativa.

Y aquí es donde se describen "FUNCIONES" de personajes y establecer relaciones entre ellos. Basado en disparadores que vayan reediriendo a las protagonistas de un punto a otro.

Pone el ejemplo de un juego de plataformas:

1. **Héroe**: EL PERSONAJE QUE JUEGA EL JUEGO.
2. **Mentor**: DA ADVERTENCIAS Y RECOMENDACIONES ÚTILES.
3. **Asistente**: OFRECE CONSEJOS OCASIONALES CUANDO NOS PERDEMOS.
4. **Tutor**: EXPLICA CÓMO JUGAR EL JUEGO.
5. **Jefe final**: ALGUIEN CONTRA EL QUE TENER LA ÚLTIMA BATALLA.
6. **Minions**: CHICOS MALOS.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

7. **Tres jefes:** TIPOS DUROS CONTRA LOS QUE LUCHAR A MITAD DE NIVEL.

8. **Rehén:** ALGUIEN A QUIEN RESCATAR.

Al final, estamos generando de una forma abstracta (ES UN PASO QUE MUCHAS PERSONAS UTILIZAN AL PRINCIPIO) un **elenco de personajes asociados a una función determinada** que da sentido al juego (QUE NO A LA NARRATIVA).

Arquetipos varios asociados bajo un paraguas de reglas.

Una vez determinados estos personajes es cuando **se nos ofrece la posibilidad de utilizar nuestra imaginación y darles la oportunidad de "VIVIR"**. Y para ello se nos ofrecen una serie de idearios y caracteres.

1. **La princesa guerrera:** HERMOSA PERO DURA COMO EL HIERRO.
2. **Viejo sabio búho:** LLENO DE SABIDURÍA Y CONOCIMIENTO PERO ALGO OLVIDADIZO.
3. **Halcón plateado:** PERSONAJE LLENO DE IRA Y VENGATIVO.
4. **La serpiente:** FALTA DE MORAL Y LLENA DE HUMOR IRÓNICO.
5. **Ejército de ratas:** CIENTOS DE RATAS QUE SE MUEVEN COMO UN ENJAMBRE.

Estos son algunos ejemplos que se proponen. Está claro que se pueden definir los que se quiera. Ahora hemos generado estereotipos para dar cierta vida a los elementos (NO SON MÁS QUE AVATARES) antes descritos.

Pues bien, ahora es cuando se dispara la idea de **ser algo más creativas para cambiar ciertos paradigmas** (POR AQUELLO DE QUE LA NARRATIVA NUNCA ES INOCENTE). Si en relatos clásicos (Y POPULARES) el ideario de siempre (ARCAICO) es que la princesa es la rehén, es el momento de trazar combinaciones.



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

LA PRINCESA GUERRERA: HEROÍNA.

LA PRINCESA GUERRERA: MENTOR.

LA PRINCESA GUERRERA: JEFE FINAL.



Senua. Una heroína que merecemos y que necesitamos. Diferente, profunda, letal.

¿De qué forma se construiría una historia con el mismo carácter ubicado en tres posiciones con "FUNCIONALIDADES" diferentes?. Con este "SIMPLE" ejercicio podemos darle la vuelta por completo a la narrativa de cualquier juego a nuestro favor.

De igual modo, ese "HALCÓN PLATEADO" que podría considerarse un jefe final, podemos cambiarlo a :

HALCÓN PLATEADO: HÉROE.

HALCÓN PLATEADO: TUTOR.

HALCÓN PLATEADO: REHÉN.



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL



Kraaatorl. El héroe que muchos jugadores y jugadoras merecían. Un gran «halcón plateado».

El caso es que releí este pequeño capítulo después de terminar **A Plague Tale**, porque es cierto que muchas de las premisas que planteaba Jesse Schell estaban volcadas en este videojuego. Sobre todo lo recordé por “EL EJERCITO DE RATAS”.



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL



Las ratas como marca diferenciadora de un juego. Y ocupando diferentes «posiciones» funcionales. Fuente: Eurogamer

No era un monstruo final, no era un héroe (HUBIESE SIDO EXTRAÑO) pero su papel varía de un lugar a otro, **sus “FUNCIONES” cambian dentro del juego para ofrecer unos giros de lo más interesantes.**

Es curioso como un mismo carácter dentro de un juego puede ocupar funciones diferentes según avance la trama. Ahorra creación de personajes y da los giros de guión necesarios para generar sorpresa.

En definitiva, **el ejercicio práctico de separar las funciones de los personajes (LO QUE HACEN DE FORMA ABSTRACTA PARA QUE LA AVENTURA FLUYA) de nuestra visión narrativa de los personajes (LA FORMA EN QUE LO HACEN)**, nos asegura que



GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

el juego tenga personajes que realicen todos los trabajos necesarios y, a veces, **hacer las cosas más eficientes al juntarlos.**

Y lo cierto es que conocer la base del diseño te hace comprender las decisiones de diseño (VALGA DE REDUNDANCIA) que han tomado y entender el resultado final.

PARA MÍ, ESA ES LA FUNCIÓN DE LA TEORÍA. ENTENDER PROCESOS DE DISEÑO. LOS MOTIVOS POR LOS QUE SE DECIDE SEGUIR UNA SENDA Y NO OTRA. MÁS ALLÁ DEL LIBRE ALBEDRÍO.

RECURSOS

RECURSO 1

LECTURAS ADICIONALES

<https://www.gametopia.es/learning/article/06/2018/39/como-crear-un-personaje-para-un-videojuego>

<https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

<https://www.notodoanimacion.es/disen-y-creacion-de-personajes-para-videojuegos/>

RECURSO 2

VIDEOS DE APOYO CREACION DE PERSONAJES

<https://www.youtube.com/watch?v=QQIFbWqTww>

<https://www.youtube.com/watch?v=GER06VGta0E>



INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CALDAS

"Dignificando la escuela transformamos el mundo"

GUÍA DE TRABAJO VIRTUAL

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1

Realizar las lecturas de la guía.

Leer y ver los videos de los recursos.

Crear 5 personajes describiendo su ROL, TECNICA, PERSONALIDAD, HABILIDADES, DEBILIDADES, ASPECTO.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

DOCENTE 1

- Nombre: Juan Manuel Henao
- Grupos: 10.1
- Correo: juanma1715@hotmail.com
- Celular: 3117009715