

ESCENARIOS PARA VIDEOJUEGOS





ESCENARIO DEFINICIÓN

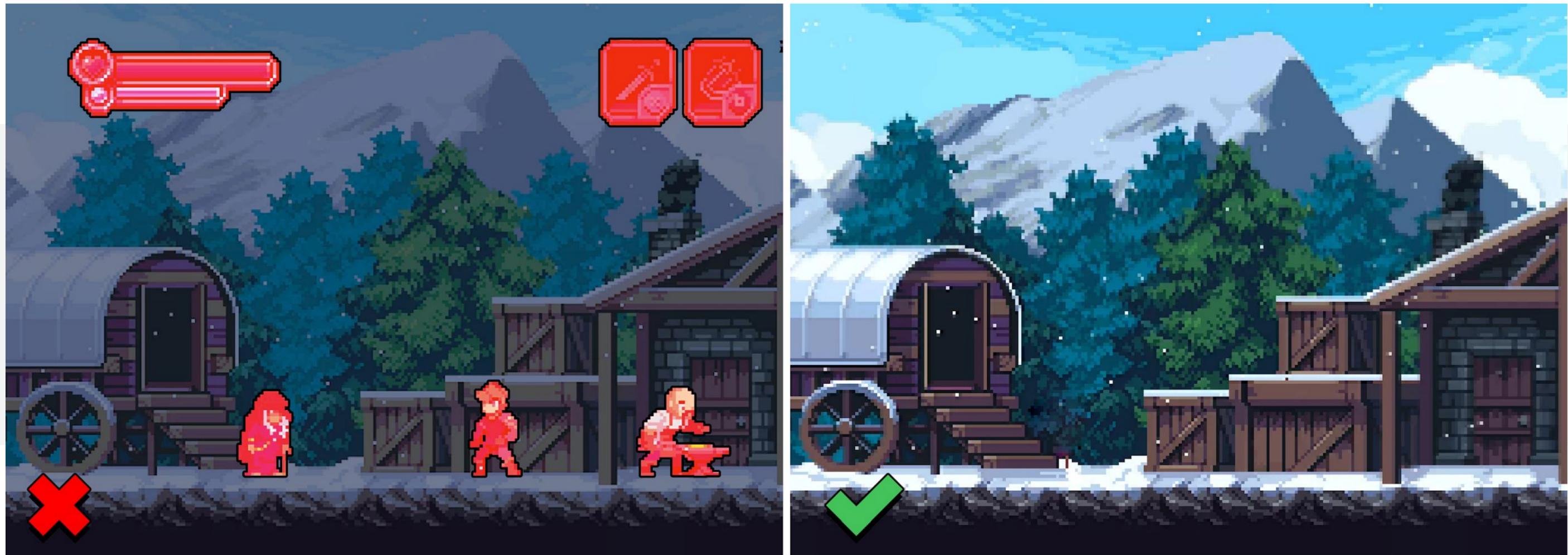
Un escenario es, de forma básica, **el entorno que rodea al jugador.**



ESCENARIO DEFINICIÓN

Un escenario es, de forma básica, **el entorno que rodea al jugador.**

En un videojuego estándar, si eliminamos a los personajes y el interfaz de usuario (*User Interface*), lo que nos queda sería...



ESCENARIO DEFINICIÓN

Un escenario es, de forma básica, **el entorno que rodea al jugador**.
En un videojuego estándar, si eliminamos a los personajes y el interfaz de usuario (*User Interface*), lo que nos queda sería... el escenario.



Definición de escenario

Normalmente, asociamos escenario al entorno físico que nos rodea en un videojuego: suelo, paredes, edificios, vegetación, etc.

Pero un escenario puede tener **muchas formas diferentes**, tantas como nuestra imaginación quiera. Así, podemos crear un escenario compuesto sólo de nubes, o un escenario en el interior de un ser vivo, en una estación espacial... ¡Lo que queramos!

Los escenarios son elementos claves para trasladar al jugador un contexto, una historia. Situarlos en el juego de forma que puedan orientarse y resolver preguntas esenciales:





Definición de escenario

Normalmente, asociamos escenario al entorno físico que nos rodea en un videojuego: suelo, paredes, edificios, vegetación, etc.

Pero un escenario puede tener **muchas formas diferentes**, tantas como nuestra imaginación quiera. Así, podemos crear un escenario compuesto sólo de nubes, o un escenario en el interior de un ser vivo, en una estación espacial... ¡Lo que queramos!

Los escenarios son elementos claves para trasladar al jugador un contexto, una historia. Situarlos en el juego de forma que puedan orientarse y resolver preguntas esenciales:





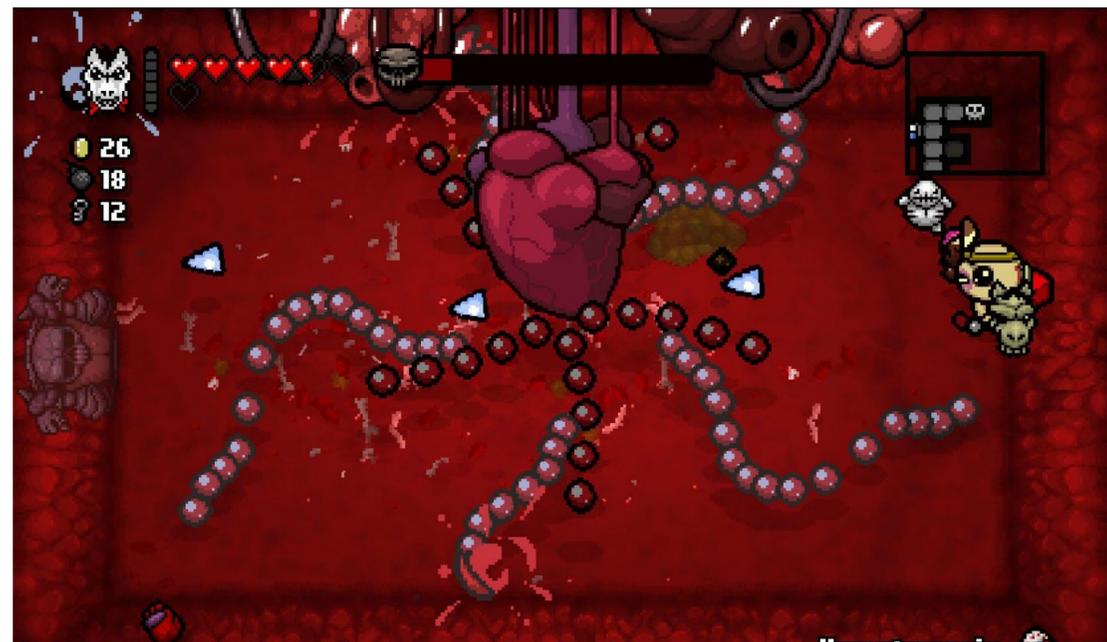
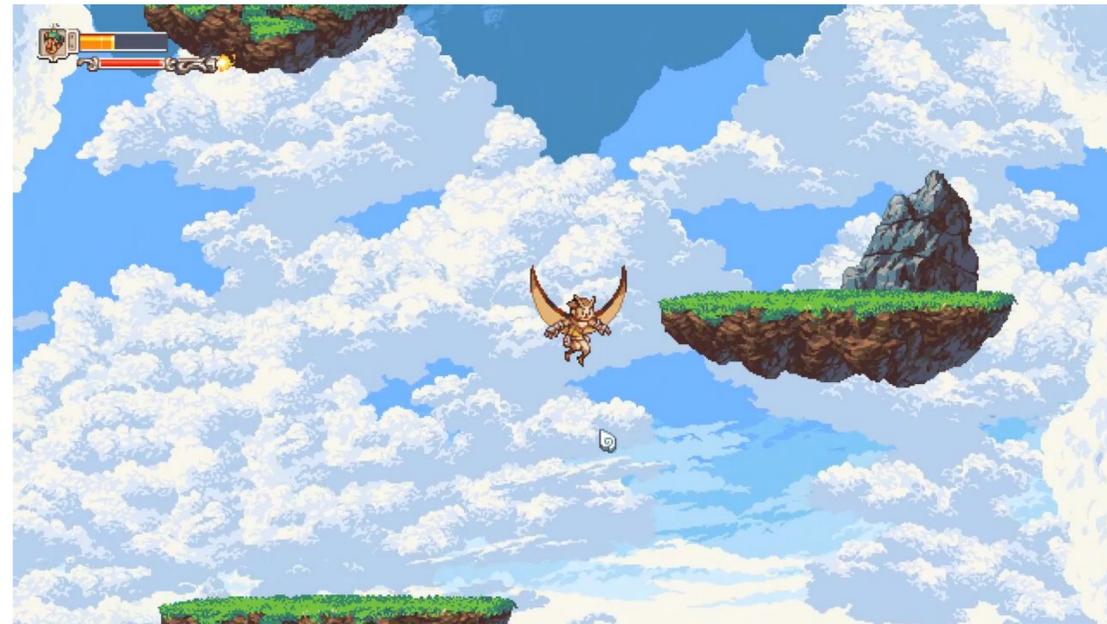
Definición de escenario

Normalmente, asociamos escenario al entorno físico que nos rodea en un videojuego: suelo, paredes, edificios, vegetación, etc.

Pero un escenario puede tener **muchas formas diferentes**, tantas como nuestra imaginación quiera. Así, podemos crear un escenario compuesto sólo de nubes, o un escenario en el interior de un ser vivo, en una estación espacial... ¡Lo que queramos!

Los escenarios son elementos claves para trasladar al jugador un contexto, una historia. Situarlos en el juego de forma que puedan orientarse y resolver preguntas esenciales:





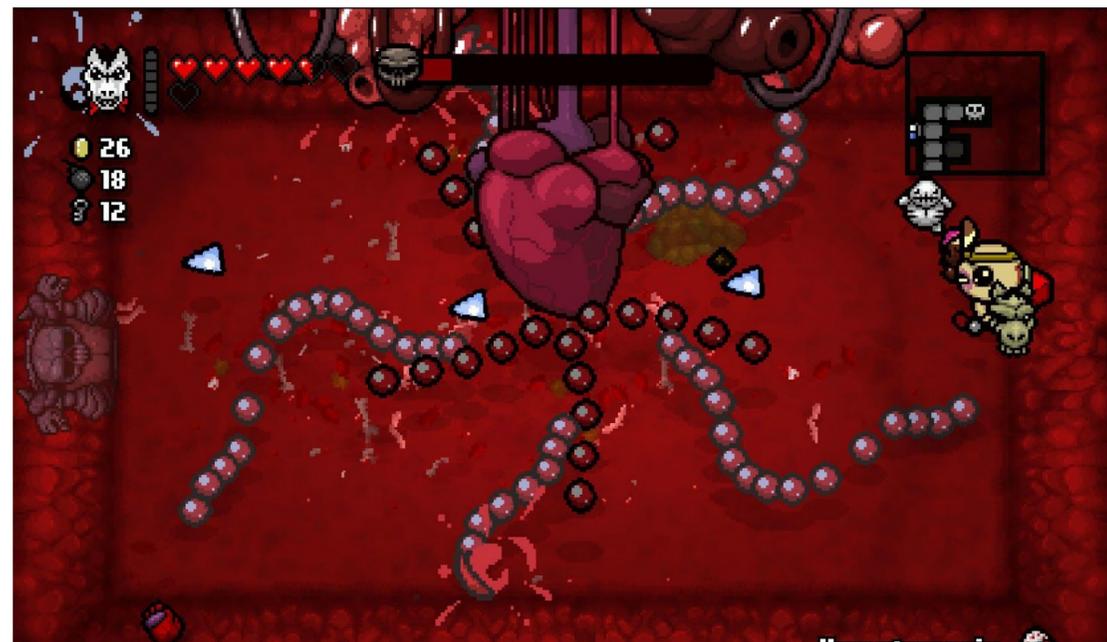
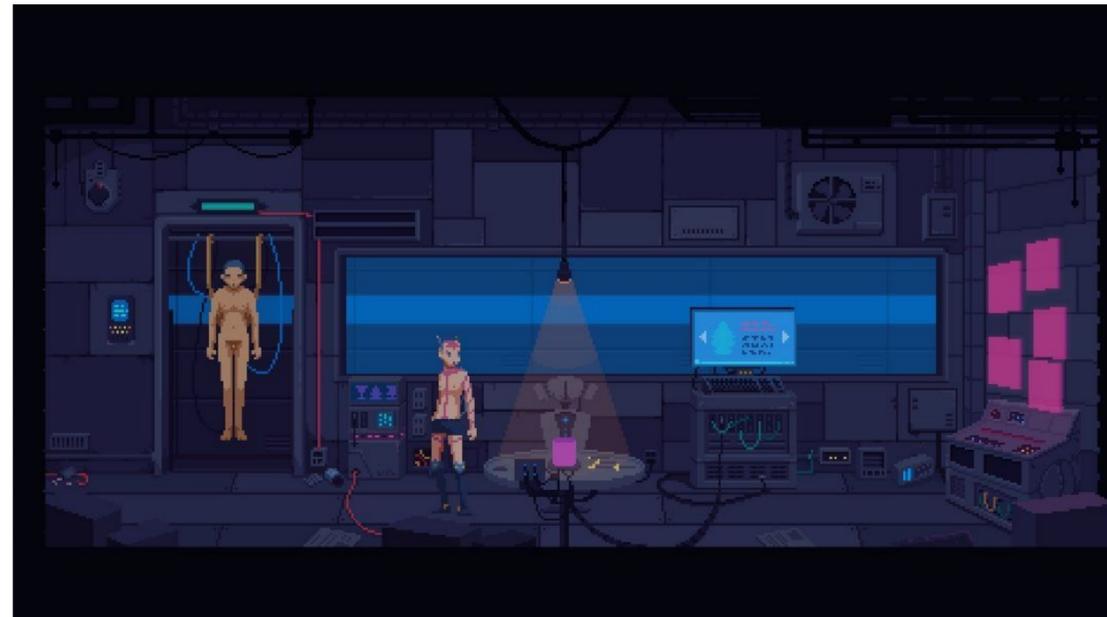
Definición de escenario

Normalmente, asociamos escenario al entorno físico que nos rodea en un videojuego: suelo, paredes, edificios, vegetación, etc.

Pero un escenario puede tener **muchas formas diferentes**, tantas como nuestra imaginación quiera. Así, podemos crear un escenario compuesto sólo de nubes, o un escenario en el interior de un ser vivo, en una estación espacial... ¡Lo que queramos!

Los escenarios son elementos claves para trasladar al jugador un contexto, una historia. Situarlos en el juego de forma que puedan orientarse y resolver preguntas esenciales:





Definición de escenario

Normalmente, asociamos escenario al entorno físico que nos rodea en un videojuego: suelo, paredes, edificios, vegetación, etc.

Pero un escenario puede tener **muchas formas diferentes**, tantas como nuestra imaginación quiera. Así, podemos crear un escenario compuesto sólo de nubes, o un escenario en el interior de un ser vivo, en una estación espacial... ¡Lo que queramos!

Los escenarios son elementos claves para trasladar al jugador un contexto, una historia. Situarlos en el juego de forma que puedan orientarse y resolver preguntas esenciales:





Definición de escenario

Normalmente, asociamos escenario al entorno físico que nos rodea en un videojuego: suelo, paredes, edificios, vegetación, etc.

Pero un escenario puede tener **muchas formas diferentes**, tantas como nuestra imaginación quiera. Así, podemos crear un escenario compuesto sólo de nubes, o un escenario en el interior de un ser vivo, en una estación espacial... ¡Lo que queramos!

Los escenarios son elementos claves para trasladar al jugador un contexto, una historia. Situarlos en el juego de forma que puedan orientarse y resolver preguntas esenciales:





Definición de escenario

Normalmente, asociamos escenario al entorno físico que nos rodea en un videojuego: suelo, paredes, edificios, vegetación, etc.

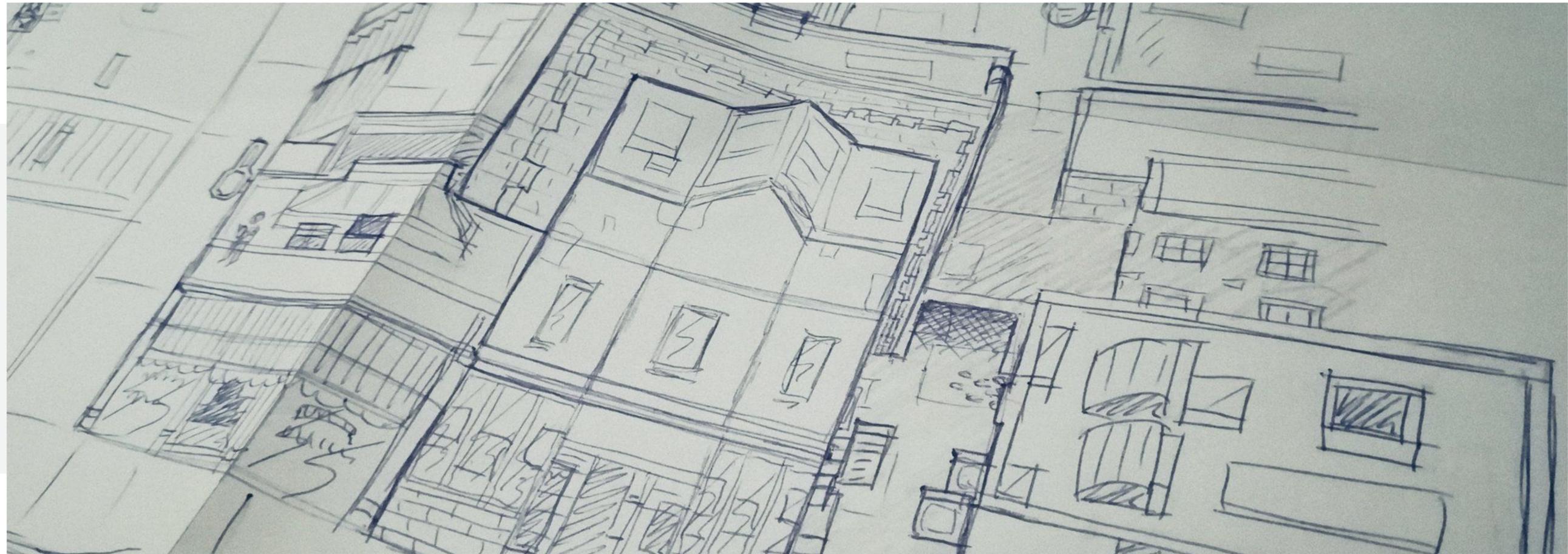
Pero un escenario puede tener **muchas formas diferentes**, tantas como nuestra imaginación quiera. Así, podemos crear un escenario compuesto sólo de nubes, o un escenario en el interior de un ser vivo, en una estación espacial... ¡Lo que queramos!

Los escenarios son elementos claves para trasladar al jugador un contexto, una historia. Situarlos en el juego de forma que puedan orientarse y resolver preguntas esenciales:



¿Cómo es el mundo en el que sucede la acción? ¿Qué ha ocurrido? ¿Hacia *dónde* debe ir el jugador para completar sus objetivos?



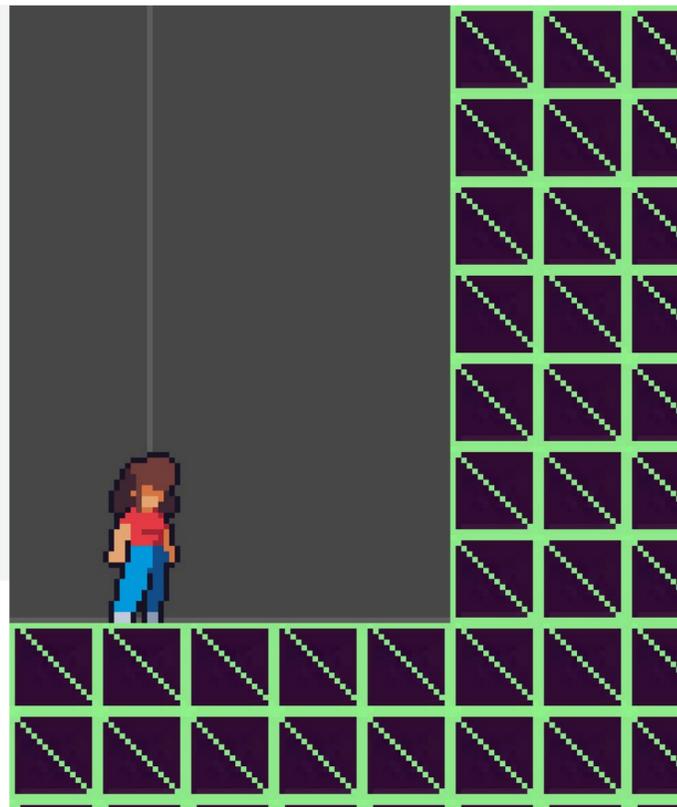


ESCENARIO OBJETIVOS

L@s artistas de un videojuego no sólo dibujamos, también ayudamos a resolver problemas propios del desarrollo mediante nuestros diseños. Un escenario, en otras palabras, no sólo ha de gustar, sino también “funcionar”.

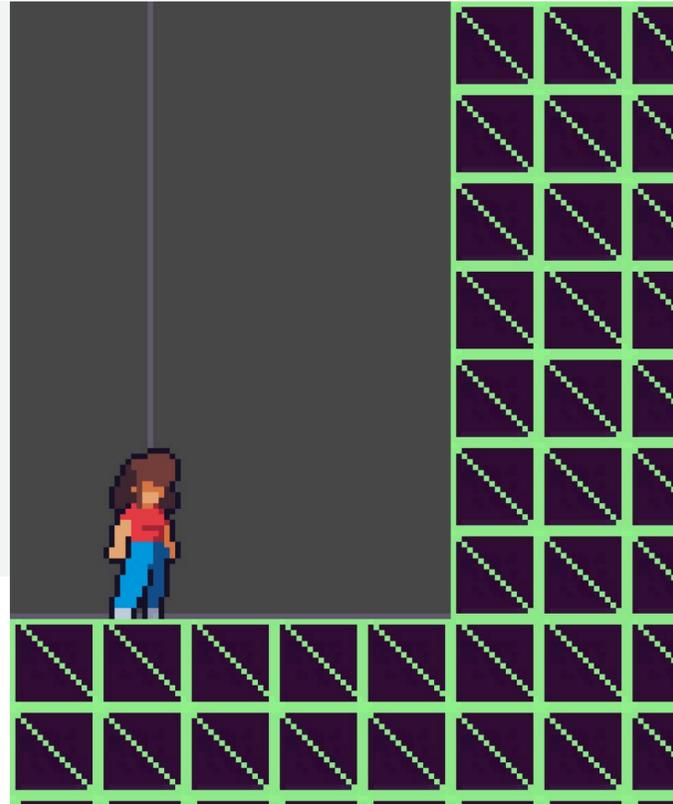
Por ello, tenemos que tener claro al menos **3 objetivos claves a la hora de crear escenarios.**

01. DECORAR LIMITACIONES



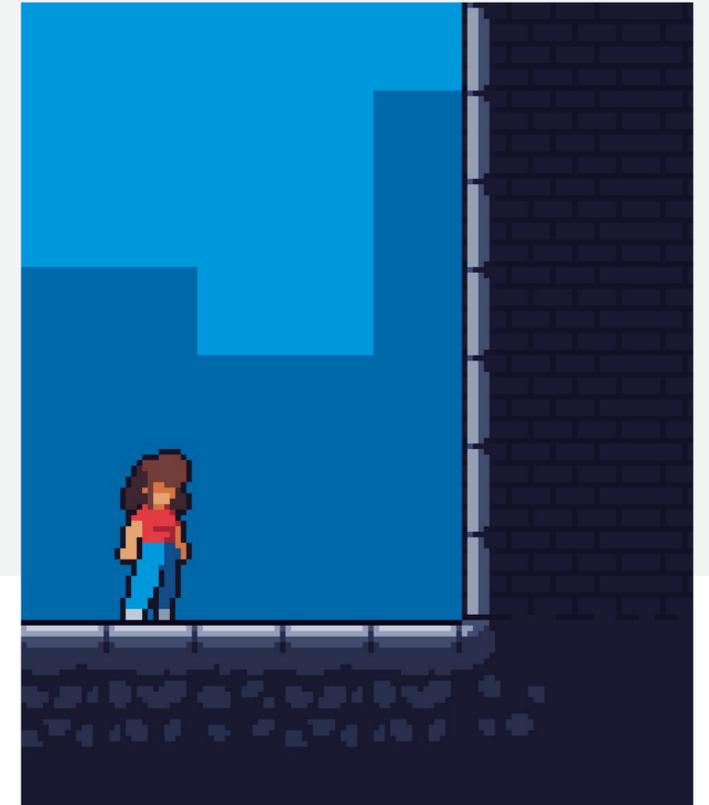
Aquí tenemos una colisión (*collider*).
Se trata de un elemento con el que el jugador chocaría. Aún no tiene diseño de arte (texturas) aplicado.

01. DECORAR LIMITACIONES



Decoramos esta limitación de forma que el jugador prevea qué va a suceder. Por ejemplo, una textura de muro comunicará un mensaje claro: no puedes pasar.

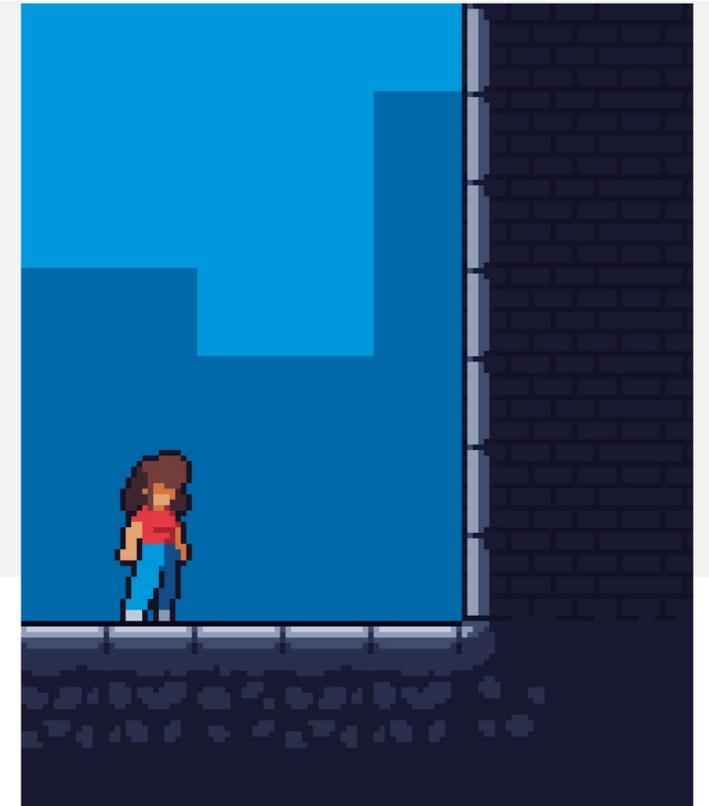
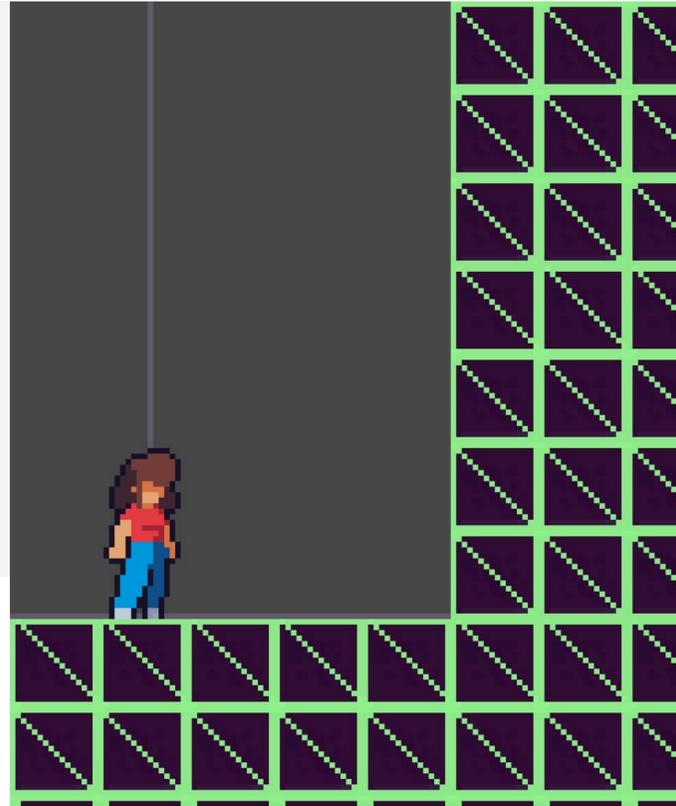
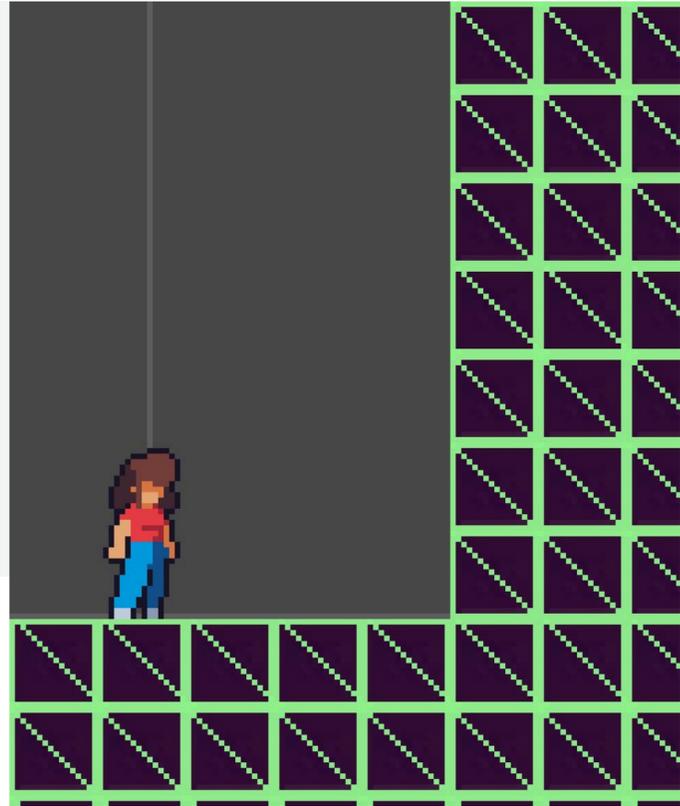
01. DECORAR LIMITACIONES



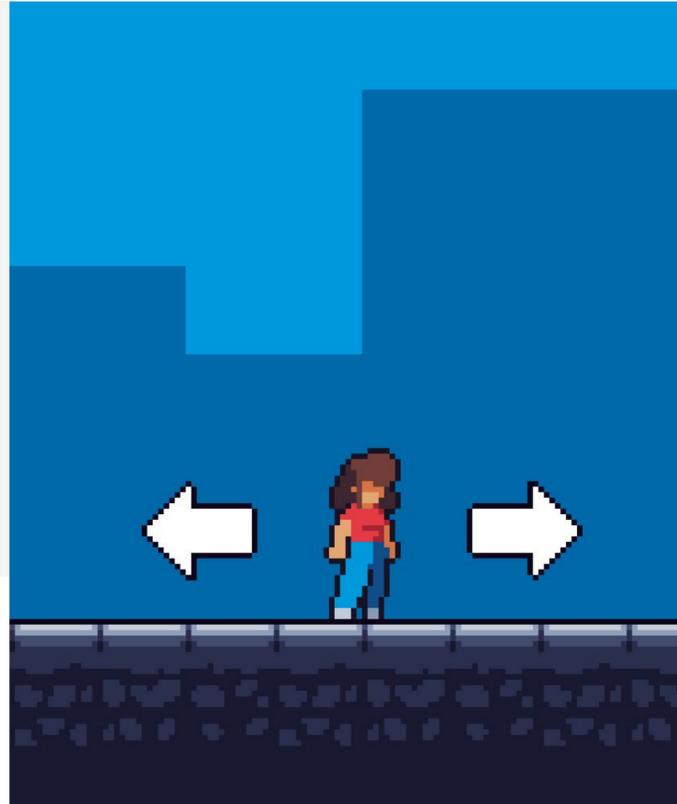
Variar estas texturas a lo largo del juego lo hará más variado y divertido. Además, añadiremos sensación de progresión. La limitación permanece igual.

01. DECORAR LIMITACIONES

Texturizar de forma variada y orgánica las limitaciones o reglas del juego.
Convertir el código en algo visible, reconocible y entretenido.



02. ORIENTAR AL JUGADOR



En este ejemplo, un jugador medio podría caminar tanto hacia la izquierda como hacia la derecha.

02. ORIENTAR AL JUGADOR



En este ejemplo, un jugador medio caminaría hacia la derecha.

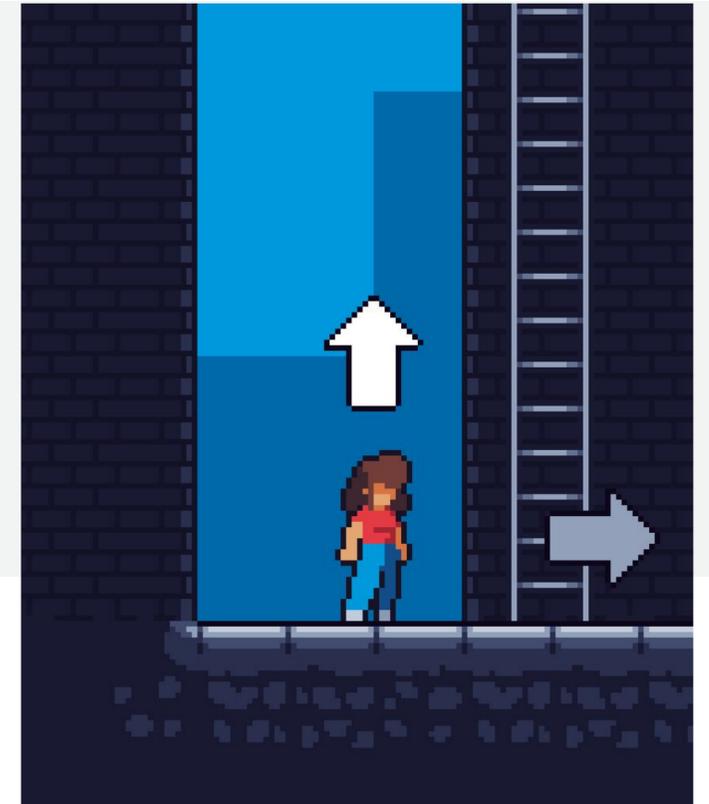
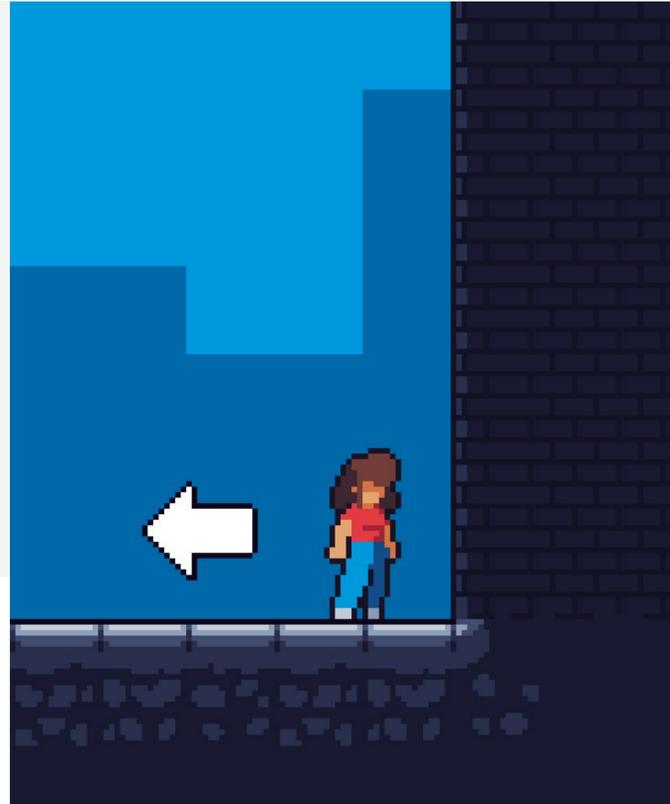
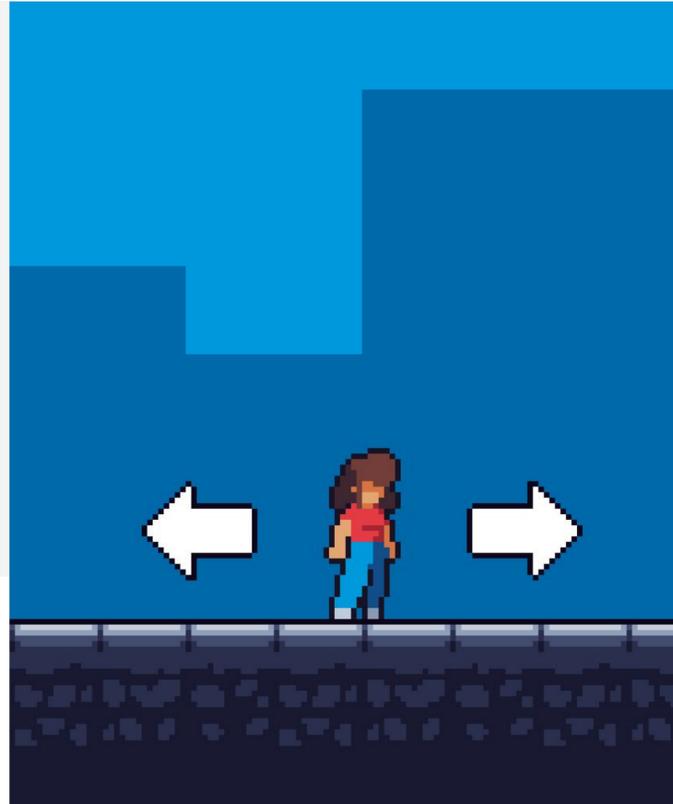
02. ORIENTAR AL JUGADOR



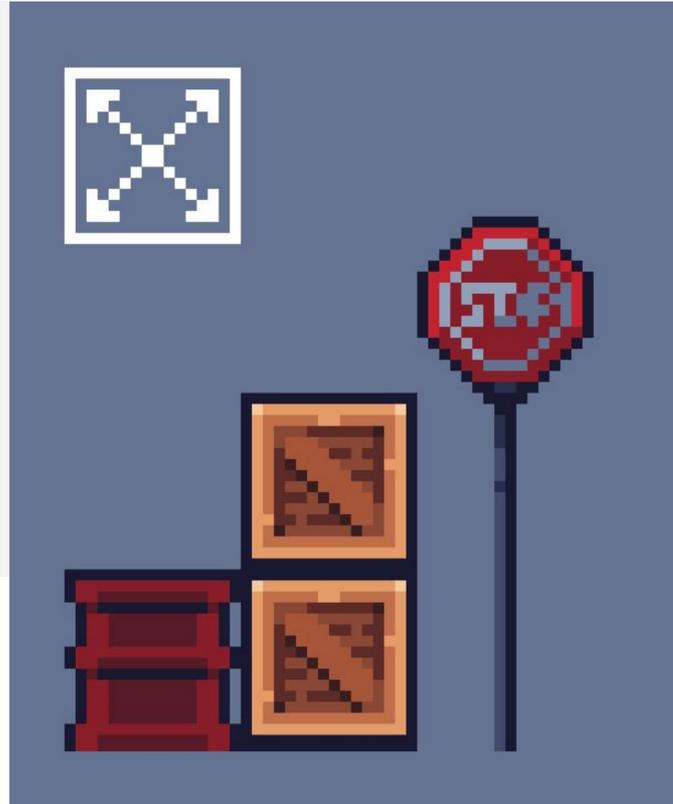
En este ejemplo, un jugador medio intentaría subir por las escaleras..

02. ORIENTAR AL JUGADOR

Todos los juegos tienen un diseño de gameplay previo. Como artistas de escenarios, debemos **crear entornos que dirijan al jugador hacia la experiencia** que le tenemos preparada.

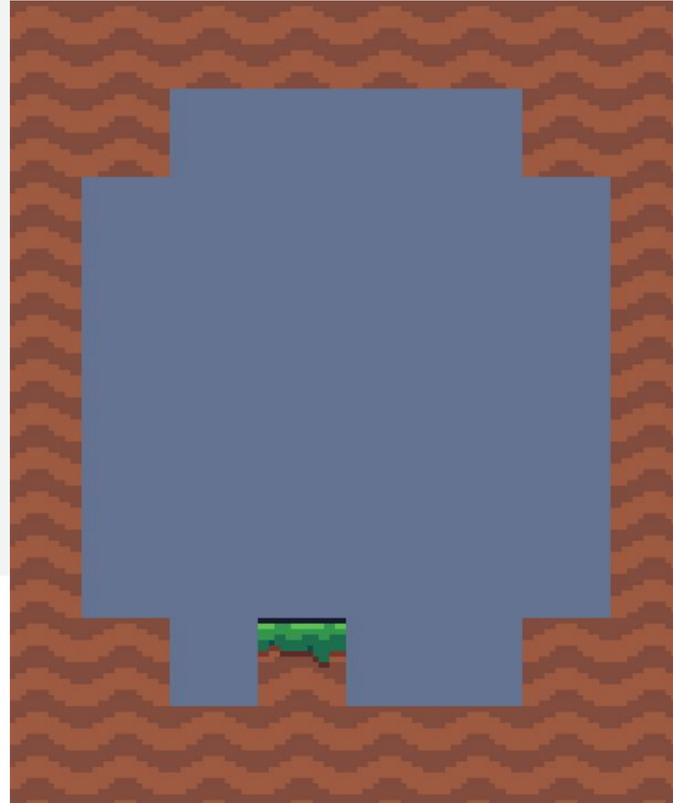


03. OPTIMIZAR NUESTRO TRABAJO



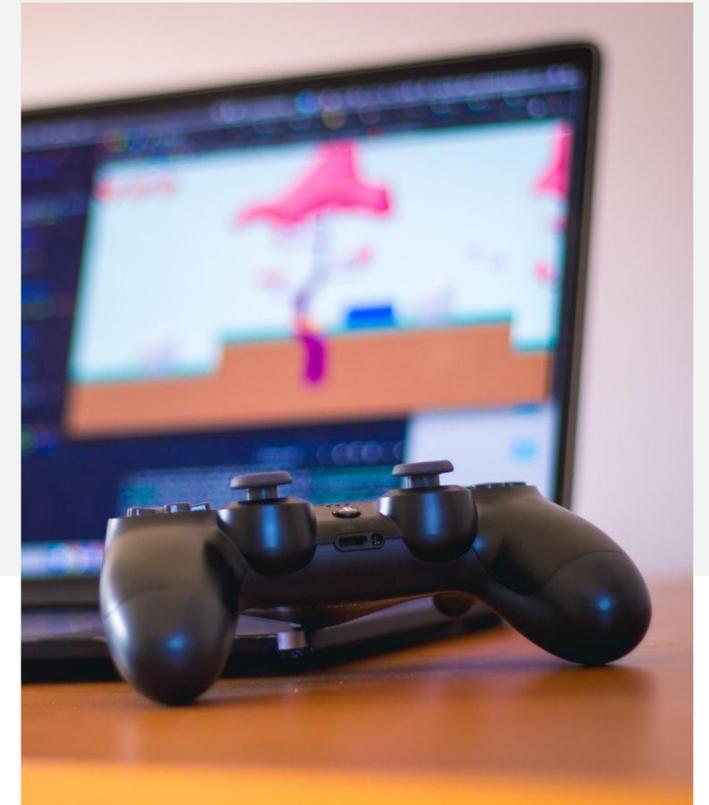
Mantener una unidad de tamaño y proporción nos ayudará a montar escenarios de forma modular. Lo cual resulta muy sencillo.

03. OPTIMIZAR NUESTRO TRABAJO



Crear de forma que nuestros elementos puedan conectarse de diferente manera hará nuestro juego más rico y optimizado.

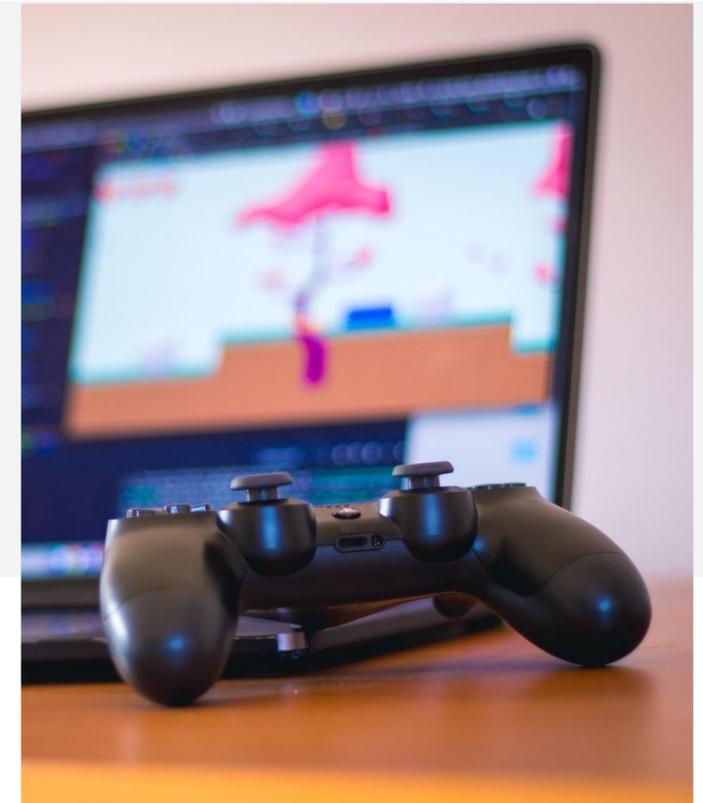
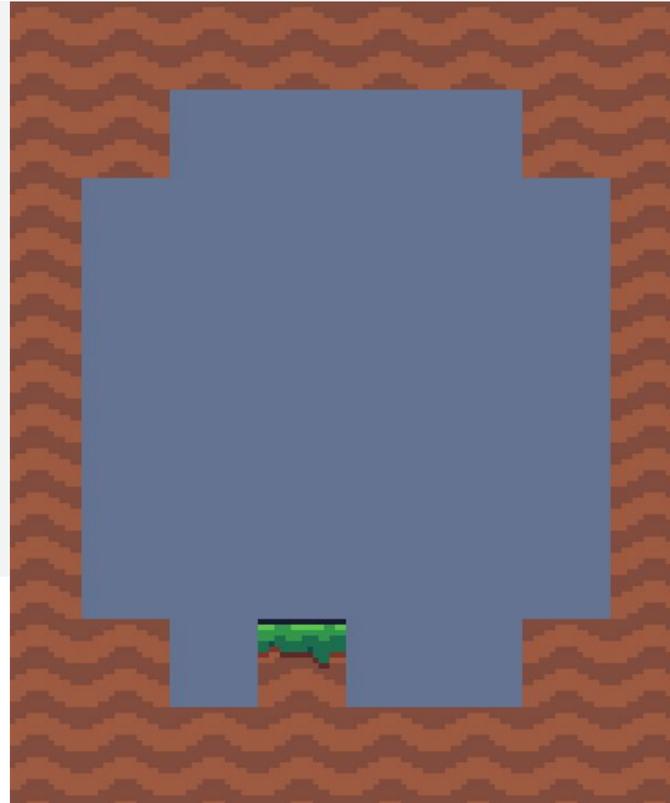
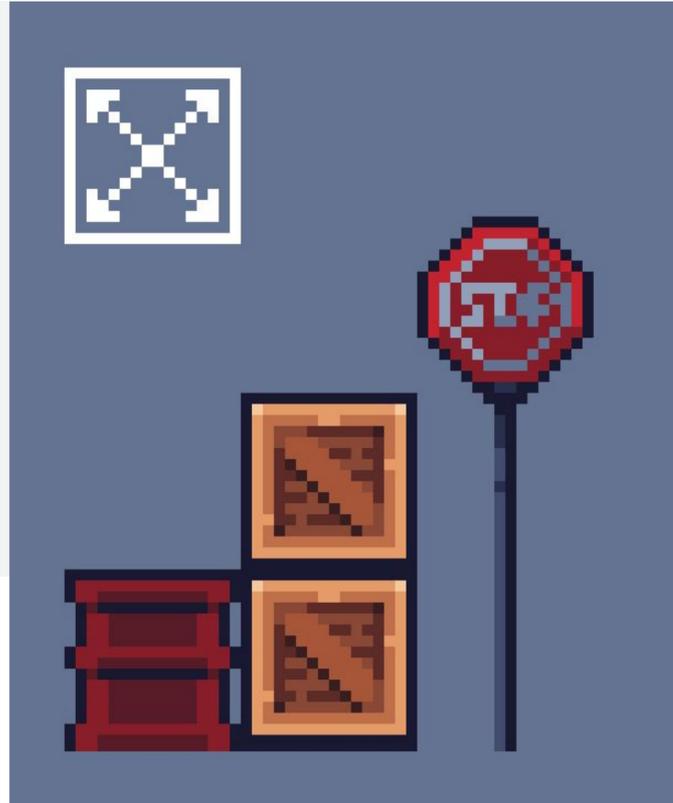
03. OPTIMIZAR NUESTRO TRABAJO

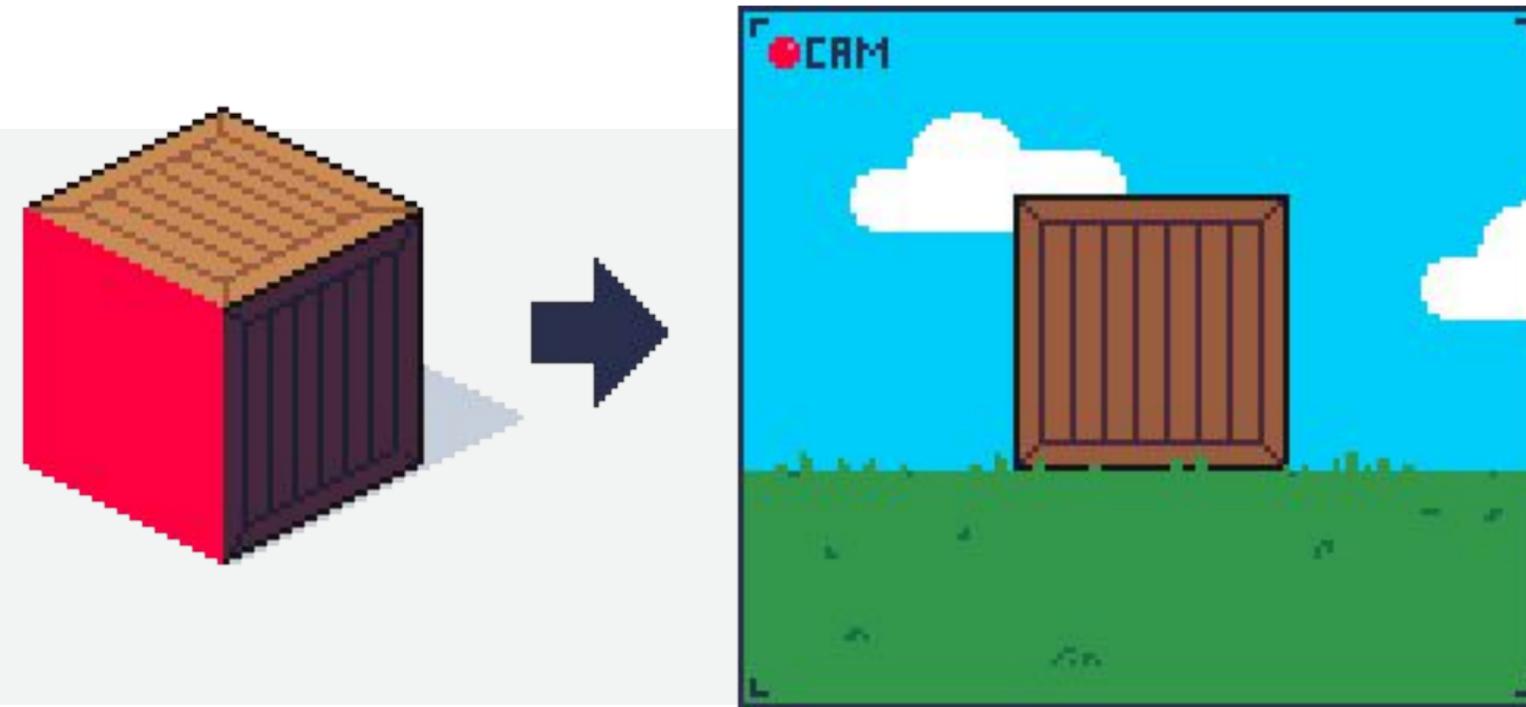


El tiempo de desarrollo es igual a dinero. Por lo que todo lo que hagamos para optimizar nuestro método de trabajo, ahorrará costes además de facilitar nuestra tarea.

03. OPTIMIZAR NUESTRO TRABAJO

Optimizar es bueno por muchos motivos, tales como ahorrar memoria, tiempo y dinero. Como regla general, siempre tenemos que **crear pensando en hacer “más con menos”**.





ESCENARIO PERSPECTIVAS

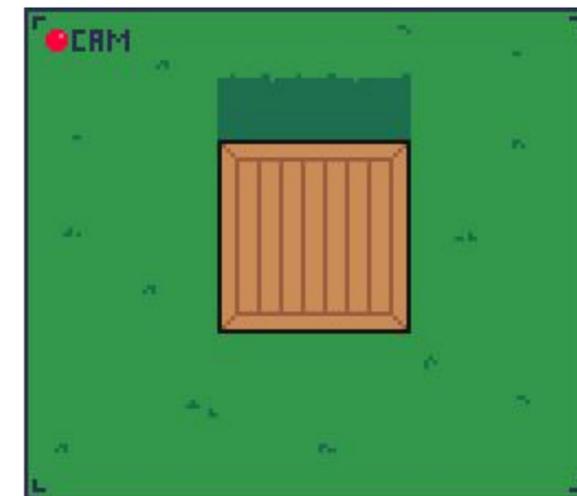
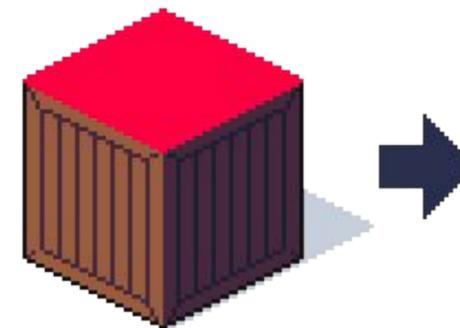
En videojuegos 2D, podemos decir que la perspectiva es el **punto de vista desde el cual estamos mirando el juego**. Existen infinidad de perspectivas, algunas más usadas que otras. Vamos a ver las más relevantes en juegos 2D pixel art.

NOTA: Es muy común denominar estas perspectivas como “vistas” (*views*). Esto se debe a que normalmente la perspectiva se crean proyectando líneas hacia puntos de fuga, mientras que las “vistas” se crean proyectando líneas paralelas entre sí.

TOP-DOWN

1 PLANO

También conocido como “Plane Top-Down”, “vista elevada” o “vista de pájaro”. Sólo vemos la cara superior del escenario. Es una perspectiva **sencilla pero poco natural** ya que no estamos acostumbrados a ver el mundo desde arriba. Muy usada en juegos de rol, juegos de acción 2D y de construcción y gestión.

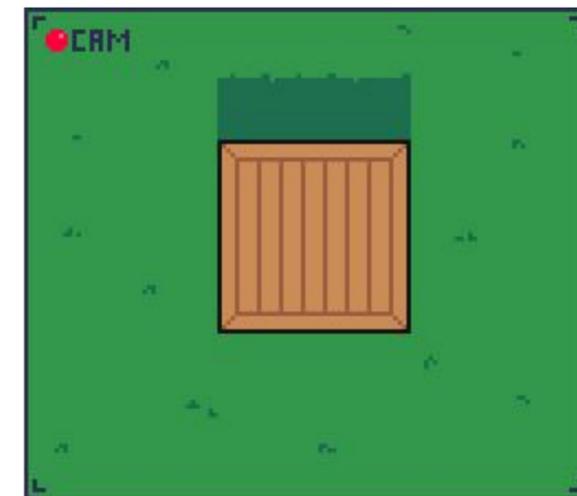
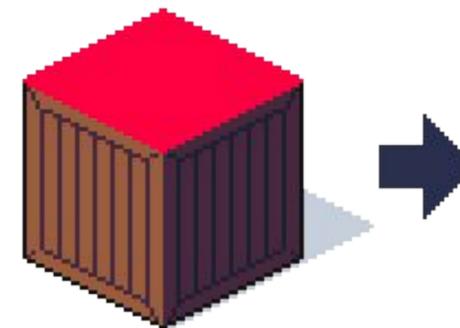




TOP-DOWN

1 PLANO

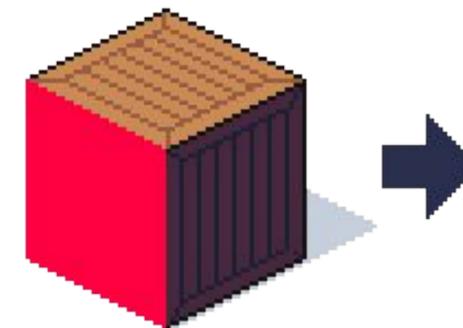
También conocido como “Plane Top-Down”, “vista elevada” o “vista de pájaro”. Sólo vemos la cara superior del escenario. Es una perspectiva **sencilla pero poco natural** ya que no estamos acostumbrados a ver el mundo desde arriba. Muy usada en juegos de rol, juegos de acción 2D y de construcción y gestión.



SIDE-VIEW

1 PLANO

En español, “vista lateral”. También conocida como “Side-scroller” o “Plane side-view”. Sólo vemos la cara lateral del escenario. Es sencillo de construir y muy recomendable para **juegos en los que el desplazamiento sea lateral** (con posibilidad de saltos o escaladas). Conocidos como “juegos de plataformas”.

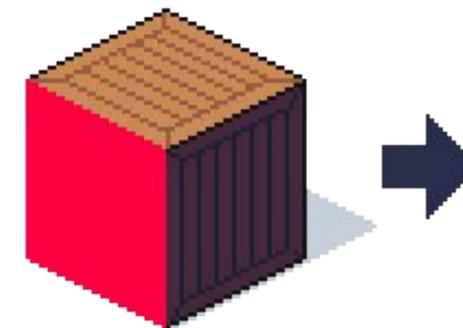




SIDE-VIEW

1 PLANO

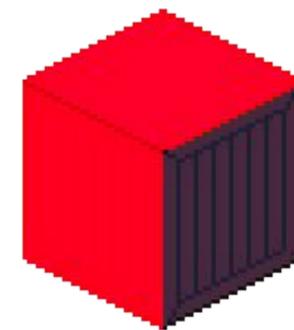
En español, “vista lateral”. También conocida como “Side-scroller” o “Plane side-view”. Sólo vemos la cara lateral del escenario. Es sencillo de construir y muy recomendable para **juegos en los que el desplazamiento sea lateral** (con posibilidad de saltos o escaladas). Conocidos como “juegos de plataformas”.



RPG (TOP-DOWN)

2 PLANOS

También podemos encontrarla como “perspectiva $\frac{3}{4}$ ”. Es una perspectiva ampliamente usada en juegos de tipo RPG (aunque también se usa en otros géneros, como en los *Dungeon Crawlers*), de ahí que incluso se la llame perspectiva RPG. Aquí los **personajes pueden rodear los objetos**, y desplazarse de forma libre por el suelo.

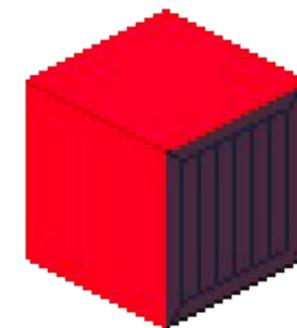




RPG (TOP-DOWN)

2 PLANOS

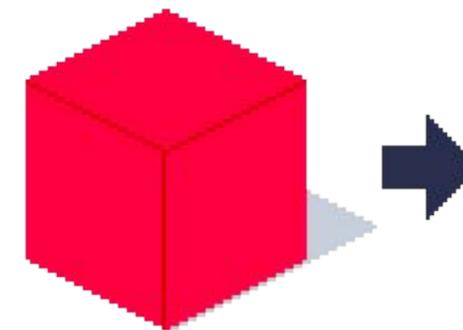
También podemos encontrarla como “perspectiva $\frac{3}{4}$ ”. Es una perspectiva ampliamente usada en juegos de tipo RPG (aunque también se usa en otros géneros, como en los *Dungeon Crawlers*), de ahí que incluso se la llame perspectiva RPG. Aquí los **personajes pueden rodear los objetos**, y desplazarse de forma libre por el suelo.



ISOMÉTRICA

3 PLANOS

En esta perspectiva logramos ver más planos de los objetos (y del escenario en general) que en las perspectivas top-down o side-view. Abre **nuevas posibilidades de juego** y aporta una **sensación 3D** que otras perspectivas 2D no tienen. Muy usado en juegos de estrategia y simulación (*Age of Empires*, *Los Sims*). Algo complejo de crear.

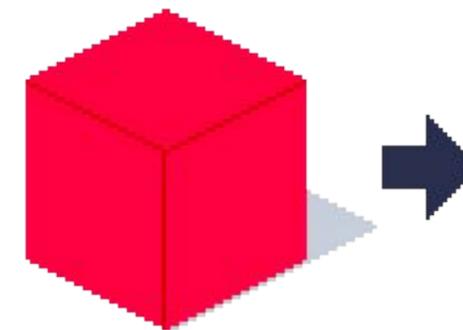




ISOMÉTRICA

3 PLANOS

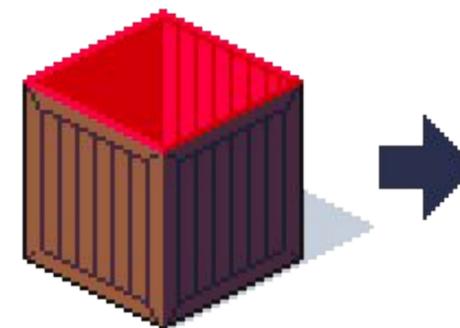
En esta perspectiva logramos ver más planos de los objetos (y del escenario en general) que en las perspectivas top-down o side-view. Abre **nuevas posibilidades de juego** y aporta una **sensación 3D** que otras perspectivas 2D no tienen. Muy usado en juegos de estrategia y simulación (*Age of Empires*, *Los Sims*). Algo complejo de crear.



ESTILO ZELDA

4 PLANOS

Probablemente **la perspectiva más extraña de todas. Y también la más compleja.** Está formada por 4 planos, ya que con ella vemos el escenario desde arriba, pero también viendo todas sus paredes. Se hizo muy popular con los primeros juegos de *Zelda*, de ahí su nombre.

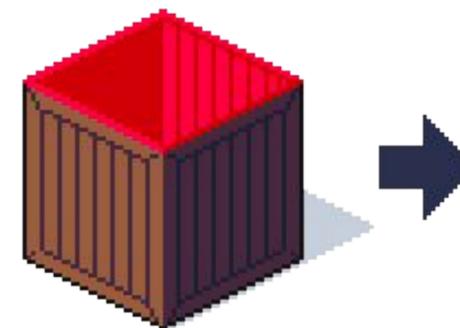




ESTILO ZELDA

4 PLANOS

Probablemente **la perspectiva más extraña de todas. Y también la más compleja.** Está formada por 4 planos, ya que con ella vemos el escenario desde arriba, pero también viendo todas sus paredes. Se hizo muy popular con los primeros juegos de *Zelda*, de ahí su nombre.



Y MUCHAS MÁS...

Existen muchas más perspectivas (o “vistas”) en el mundo de los videojuegos. Tantas que esta lección se haría casi infinita debido a que muchos juegos incluso mezclan varias de ellas. Es una materia de estudio que es motivo de algunos debates incluso a día de hoy.



¿Qué perspectiva tendrá nuestro proyecto final?



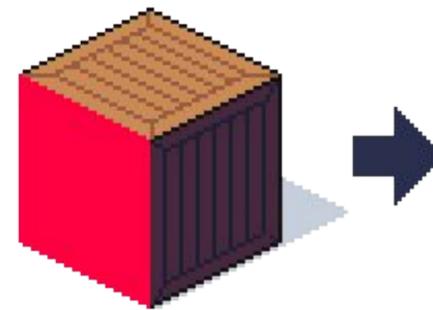
SIDE-VIEW

Es una vista muy usada y **sencilla** de realizar.

Es súper **legible** y comprensible para el jugador medio.

Además, es bastante **versátil** en lo que a jugabilidad se refiere.

Acepta desde experiencias de acción con plataformas, hasta aventuras basadas en diálogos y exploración.



01. Elementos de frente.

Sólo dibujamos un plano de los que componen nuestros objetos. Por ejemplo, si pintamos una caja de madera, sólo veríamos su cara frontal.

02. Personajes de perfil.

Al ser una perspectiva donde el desplazamiento del jugador suele ser lateral, los personajes lo pintaremos de perfil casi siempre.

PIXEL ART MOSTRADO

 [Mucho Pixels](#)

 [Chasm](#)

 [Hyper Light Drifter](#)

 [Crossing Souls](#)

 [Owl Boy](#)

 [Binding of Isaac](#)

 [Red Strings Club](#)

 [Blasphemous](#)

 [Hotline Miami](#)

 [Celeste](#)

 [Shovel Knight](#)

 [Pathway](#)

 [Cave Story](#)

 [Enter the Gungeon](#)

 [Sparklite](#)

 [Stardew Valley](#)

 [Game Dev Story](#)

 [The Last Door](#)

 [Full Throttle](#)

DOMĚSTIKA

DOMESTIKA.ORG