

Desarrollo del Desarrollador

Sesión 1

Chris DeLeon

Sept. 8, 2006

www.chrisdeleon.com

Adoro los videojuegos.



Introducción

- **18 años jugando**

Acabé 300+ títulos comerciales

- **10 años haciendo juegos**

Desarrollé 40+ juegos

- **Fundador y gerente del GCS**

Involucrado en 15+ proyectos del GCS

- **Los 2 últimos veranos trabajé en Electronic Arts**

En el equipo del Medal of Honor Airborne



¿Por qué estoy aquí?

Me graduo en Mayo.

Quiero que sepas todo lo que yo sé.

Temas de este semestre

1. Paradigma de la Historia de las Consolas
2. Gestión Efectiva de Proyectos en el GCS
3. Ingeniero vs. Diseñador vs. Productor
4. Características Complejas e Interrelaciones
5. Análisis y Construcción del Universo de una PI
6. Peleando por un Sitio en la Industria
7. Estudios Clásicos de Diseño de Videojuegos
8. Sumario de Lecturas Recomendadas

El tema de hoy

1. **Paradigma de la Historia de las Consolas**
2. Gestión Efectiva de Proyectos en el GCS
3. Ingeniero vs. Diseñador vs. Productor
4. Características Complejas e Interrelaciones
5. Análisis y Construcción del Universo de una PI
6. Peleando por un Sitio en la Industria
7. Estudios Clásicos de Diseño de Videojuegos
8. Sumario de Lecturas Recomendadas

Problema #1

Los primeros juegos que hagas serán malos.

Es así. Asúmelo
y sigue adelante.



Problema #2

No tener proyecto es mejor que tener un proyecto fracasado.

Un proyecto inacabado *no* es un juego. Pero hace que la *malgaste* un montón de duro trabajo.



Problema #3

“Terminar un juego” es una habilidad

Como programar, modelar, componer, gestionar...

Lleva tiempo, trabajo y experiencia dominarla.



La solución (más o menos)



Paradigma de la Historia de las Consolas

Demostrar y alcanzar

- **La complejidad de la Atari, antes de...**
- **La complejidad de la NES, antes de...**
- **La complejidad de la SNES/Megadrive, antes de...**
- **La complejidad de la N64/Playstation, antes de...**
- **La complejidad de la Xbox/PS2/NGC**

Paradigma de la Historia de las Consolas

Demostrar y alcanzar

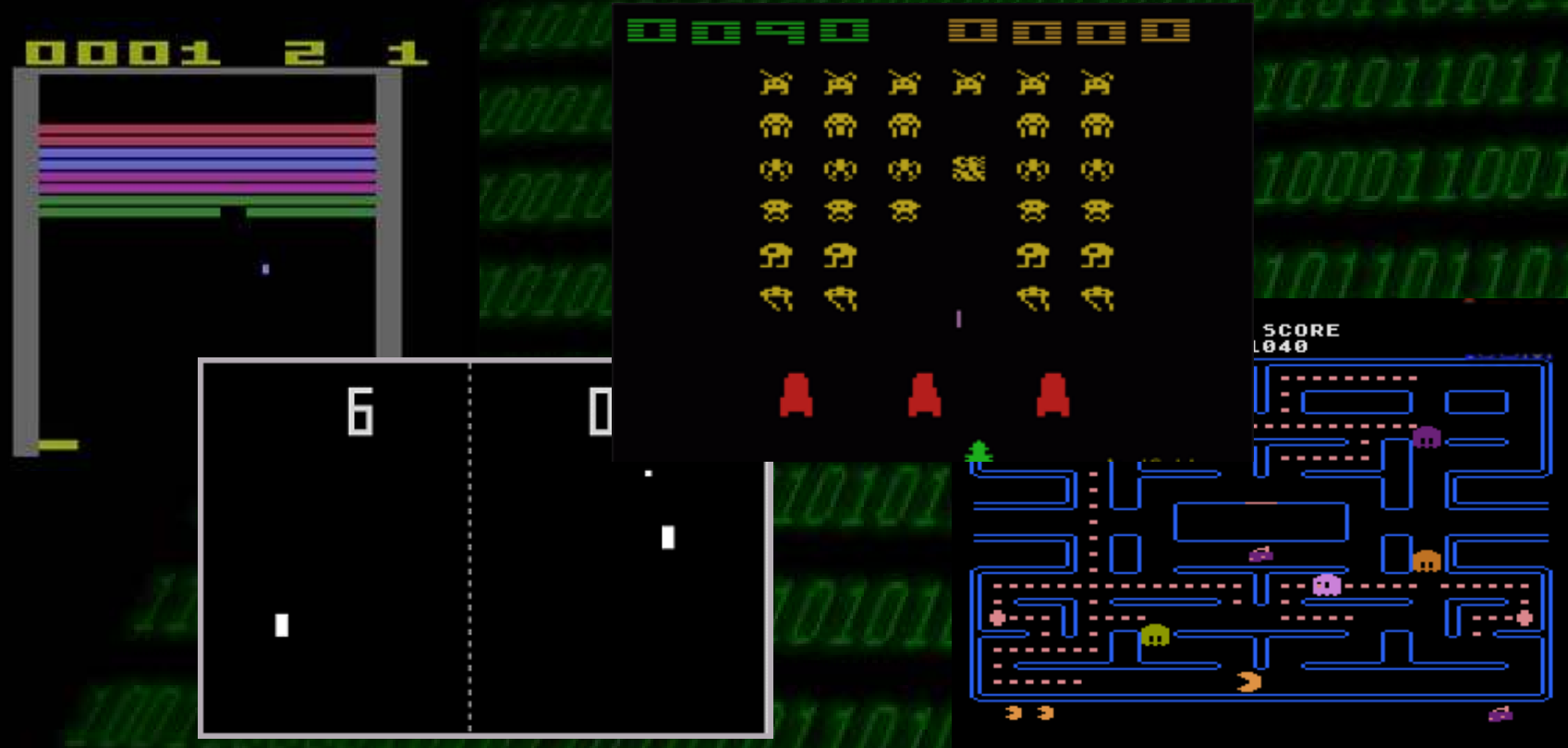
- La complejidad de la Atari, antes de...
- La complejidad de la NES, antes de...
- La complejidad de la SNES/Megadrive, antes de...
- La complejidad de la N64/Playstation, antes de...
- La complejidad de la Xbox/PS2/NGC

Nota: ¡nada dice que DEBAS pasar de un nivel a otro si no quieres!

¿Por qué?

- Los proyectos primerizos tienen equipos menos estables
- Demuestra ética de trabajo, liderazgo y comunicación antes de pensar en “talento”
- Oportunidad de centrarse en hacer el juego **DIVERTIDO**
- Si el juego no resulta impresionante, al menos le habrás dedicado poco tiempo y trabajo
- La experiencia ganada con la “finalización” del proyecto es igual de valiosa independientemente de la escala del proyecto

Lo digo en serio.



Hará que tus próximos juegos
sean mejores.

Cualquier cosa que estés
pensando...

...probablemente es más complicada de lo
que crees.

Piensa en algo más sencillo

¿Cómo se podría hacer para necesitar menos recursos complejos?

¿Cómo se podría terminar en menos tiempo?

El truco

Teneis APIs modernas, lenguajes de programación y hardware

Virtualmente todos los juegos anteriores a la Playstation fueron programados por entero en ensamblador (¡ incluidos los de SNES y Arcade !)

La velocidad del procesador de la N64 es < 100 MHz

La SNES funciona con 3 MHz y 1 MB de RAM

La Atari 2600 tenía juegos de 4KB, y disponía de 128 bytes de RAM

Lo que significa...

Deberías poder hacer
por ti mismo y en 6 días
lo que le llevaba hacer a
un equipo de ingenieros 6 meses
en 1977.

Pero “puedo” no es lo mismo que “lo hice”.
Inténtalo.

¿Alguna pregunta?

