

El diseñador gráfico en el Game Design

By Pablo Álvarez

La industria del desarrollo de videojuegos es sin dudas un campo en el que los diseñadores gráficos pueden aportar mucho valor.



Al terminar mi formación como *Game Designer*¹ y realizando mis primeras incursiones en el mundo del diseño de juegos, me di cuenta que existe un preconcepto generalizado acerca del quién es quién en un equipo de desarrollo de videojuegos.

Por supuesto, tenemos al *Game Designer*, que delimita el alcance del *Game Play*² y dirige en forma general la configuración de todo el proyecto, interviniendo en las decisiones de cada nivel, trabajando codo a codo con los artistas, desarrolladores y productores. También los diseñadores de niveles, los artistas 2D y 3D, texturizadores, desarrolladores técnicos,

productores, marketing, etc. Cada uno con su tarea específica, pero a la vez subordinado a las tareas del conjunto.

Ahora bien, si los artistas están generalmente enfocados en la creación de artes de concepto, a la generación de caracteres, escenarios, interfaces, modelados, texturizados, etc. ¿quien termina de cerrar la idea conceptual a nivel gráfico con una coherencia general?



Ejemplo de interfaz del juego Need for Speed.

Es fundamental la dirección de arte por parte de un diseñador gráfico, que pauté, delimite, y a la vez potencie los alcances de todo el *concept art* del juego. La elección de paletas cromáticas, la selección tipográfica para el *packaging* y la interfaz del usuario, los estilos y el *look and feel*³ general del producto. Todo debe ser cuidado. De esta forma, si determinamos un estilo *steampunk* para un video juego, se deberá adoptar y elegir ciertas familias tipográficas que evoquen al *art nouveau* o el estilo victoriano, y cuyo tratamiento transmita reminiscencias de la época. Lo mismo sucederá a nivel arte, ya sea 2D o 3D: el tratamiento de texturización deberá transmitir coherentemente la idea de metal, máquina, dorados y vapor, etc. La paleta cromática estará dotada de colores desaturados y abundarán los marrones (cuero), los blancos (en telas y géneros) y los dorados (metales).

Si el juego estuviera ambientado en el espacio y en el futuro, probablemente la elección tipográfica deba estar asociada a fuentes de fantasía *sans serif*, con tratamientos lumínicos o de metales muy pulidos, o bien, hacia el extremo opuesto, con metales oxidados, envejecidos

y corroídos por el paso de los años luz de viajes interestelares. Esta decisión terminará afectando a la texturización de modelos 3D. En cuanto a la paleta de colores, seguramente intervendrán colores luminosos, en contraste con fondos oscuros y profundos como el del espacio sideral.

Cabe tener en cuenta los juegos ofrecidos por Zynga⁴ en las redes sociales, donde la coherencia de estilo, arte y diseño está muy cuidada. Los logotipos están basados en tipografías correctas, con tratamientos adecuados al estilo ofrecido (*cartoon*) y la utilización de colores vivos y saturados permiten disfrutar de una gran calidad gráfica.

Los juegos que hacen historia tienen un *game play* impecable, un nivel artístico increíble y un desarrollo tecnológico de vanguardia. Pero también tienen un diseño gráfico de altísima calidad que termina cerrando un producto destinado al éxito.



Ejemplos de interfaces de juegos.

Published on 10/07/2012

1. *Game Designer*: es la persona encargada del desarrollo conceptual de un juego o *videogame*. Su función es la de delinear el *Game Play* del juego y participa activamente en todas las facetas del desarrollo, desde el arte conceptual hasta el *testing* del mismo.
2. *Game Play*: es la *jugabilidad*, las reglas y la dinámica que hace a un juego.
3. *Look and feel*: El término se utiliza para denominar todos los aspectos gráficos del proyecto, en este caso desde la interfaz de usuario, la identidad gráfica o el *packaging* hasta el *concept art*, paleta de colores y las sensaciones que el conjunto deben transmitir al usuario.
4. *Zynga*: empresa multinacional dedicada al desarrollo de videojuegos, de la cual podemos destacar el exitoso *Farmville* para Facebook, entre otros.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-disenador-grafico-en-el-game-design>

