Diseño Gráfico en Videojuegos

¿Qué puede aportar un diseñador gráfico a un videojuego?

El diseñador gráfico puede resolver muchos aspectos del producto: la marca gráfica del juego, el packaging, en el caso de que se venda como producto físico, el árbol de navegación, el sistema de uso de la interfaz y el material de promoción (afiches, posters, avisos publicitarios, etc.).

En los equipos de desarrollo de juegos, el diseñador gráfico ocupa un rubro que en la industria se denomina «Arte 2D», que comprende todo el trabajo visual que sea en dos dimensiones. Comparte este rubro con el ilustrador. Pero también puede ocupar el rol de director de arte, cargo en el que es responsable de consensuar un estilo visual y mantenerlo coherente a través de todo el proyecto, teniendo en cuenta las características del juego, el género al que pertenece (aventura, first person shooter, pelea, rol, estrategia, etc.), el mercado al cual está dirigido y principalmente el contenido. Para poder satisfacer estos requerimientos no sólo debe ser un diseñador gráfico, sino que también debe estar formado en otras áreas, como por ejemplo el diseño audiovisual.

En Arte 2D es de crucial importancia que el diseñador gráfico mantenga una buena comunicación e interacción con el resto del equipo.

El desarrollo de juegos es una industria que reúne diferentes profesiones y el trabajo a realizar requiere de una intervención constante y simultánea de todas las áreas. El diseñador debe tener en cuenta varios factores y requerimientos para diseñar las piezas: debe conocer cabalmente el género del juego, a qué mercado va dirigido, cuáles son los mayores referentes y tener experiencia jugando.

En una empresa de videojuegos se trabaja codo a codo con programadores, game designers, diseñadores de sonido, ilustradores, artistas 3D, el productor y, dependiendo del caso, el cliente o el previsto consumidor final. Hay que tener siempre presente que todo lo que se diseñe deberá ser probado funcionalmente en el juego. No alcanza con lograr un aspecto que parezca correcto. Es menester verificar su capacidad de uso interactivo y su correcta implementación.

Las diferencias fundamentales entre trabajar para videojuegos y trabajar en otras áreas del diseño son:

- La interacción constante entre los integrantes del equipo.
- El flujo de comunicación entre el usuario y la pieza.

Un videojuego es un producto muy complejo, de tiempos de desarrollo extensos y en el que se desempeñan distintos profesionales. El especialista gráfico no es capaz de realizar su tarea aislado del resto, ya que los requerimientos de las piezas son planificados y definidos por todo el equipo, desde exigencias del game designer hasta optimizaciones vinculadas con la programación. Respondiendo entonces a más factores que sólo los visuales y operativos.

El diseño de juegos se parece al diseño web, debido a la interactividad, aunque cabe destacar los puntos en que divergen. En primer lugar, en un videojuego hay algunas situaciones donde el flujo de comunicación entre lo que recibe el usuario y las decisiones que éste toma cambian constantemente, se requiere que la interfaz sea muy eficiente, intuitiva y adaptable. Incluso comunicar diferentes situaciones o estados del juego. Lo que el software comunica y el usuario devuelve puede variar de manera constante

En segundo lugar, la interacción humana con el juego puede variar respecto a cómo se controla una página web. Puede utilizar una mano, dos, la voz, los gestos y los pies, lo que obliga a verificar continuamente el uso, haciendo pruebas, a veces con los usuarios.

La presencia de un diseñador gráfico es tan trascendente como la de un programador. Las exigencias de calidad gráfica, singularidad y comunicación son cada vez mayores. Sólo con un diseñador es posible que el producto esté a la altura de los referentes del mercado. Esto no solo es aplicable a esta profesión, sino también a todas las que integran el equipo.

El diseño de videojuegos es un rubro que requerirá varias aptitudes del diseñador gráfico ya que existen varias piezas a resolver. En algunos proyectos se requerirán más piezas y en otros menos.

Cabe destacar que todas estas piezas deben estar proyectadas como un sistema que mantenga y potencie la coherencia y atractivo entre las partes. Cada pieza forma parte de un todo, por eso la consistencia entre todas estas parter es tan importante. En este sentido la gráfica para estos proyectos se asemeja bastante a la imagen corporativa por su faceta sistémica, aunque difiere por requerir un carácter promocional y popular.

A continuación vamos a ver los proyectos de los que se encargan los diseñadores gráficos siendo todos estos muy importantes y además hay que unificarlos de manera correcta.

Packaging

Se requieren envases con código gráfico promocional y popular, muy atractivos, que puedan venderse por sí mismos. El packaging es imprescindible a la hora de llamar la atención de un usuario o consumidor siendo de tal forma que mientras más llamativo sea este más probabilidades hay de vender el videojuego.

Interfaz de Usuario

Debe ser atractiva, eficiente, adaptable y cumplir con los requerimientos específicos de la mecánica del juego y del género. Se debe testear y verificar constantemente. Es muy importante para mejorar la jugabilidad y usabilidad.

Imágenes de Promoción, posters, web...

Piezas de carácter promocional, similares al material que se utiliza en la industria cinematográfica y en los supermercados. Deben incitar a la compra del producto e informar dónde adquirirlo o cómo consumirlo.

Marca de Producto

En general se necesita un diseño de marca gráfica potente y popular, ya que este tipo de productos suelen competir en las góndolas y en las tiendas virtuales.

Manuales

Piezas de carácter informativo, con tipología editorial. Estos manuales suelen ser información sobre el videojuego e instrucciones sobre como jugar a este.