



31 consejos rumbo al lanzamiento de tu videojuego

Por Néstor García

Introducción

¡Hola! Soy Néstor, desarrollador de Redd's Runaway, un videojuego Run & Gun procedural inspirado por el cuento de la Caperucita Roja, combinando un estilo de juego frenético con una atmósfera reminiscente de las tradiciones de Halloween y el Día de Muertos, en una corta experiencia que busca ofrecer una gran rejugabilidad.

Durante el desarrollo de mi primer título comercial, me enfrenté a una variedad de problemas interesantes, desde la idea que quería desarrollar, el motor de juego ideal, hasta mejorar el rendimiento del título y la publicación del producto finalizado en Steam e itch.io.

Esta guía busca ayudarte durante tu proceso de desarrollo con una lista de 31 consejos para lograr que el lanzamiento de tu proyecto sea lo más fácil posible y con la mayor preparación ante los problemas adelante.

En el desarrollo de cualquier videojuego encontraremos una variedad de dificultades, las cuáles, si son manejadas adecuadamente, pueden ser positivas para la salud de nuestro título, además de que pueden liberar un poco de nuestro tiempo para dedicarlo a las secciones más esenciales para crear una experiencia cautivante y sólida.

Sin más que decir, comencemos: **¡mucho éxito en tu proyecto y la mejor suerte del mundo en tu próximo videojuego!**

Néstor García

Fundador de BeWolf Studio

Día 1: Comienza con una idea, ¡cualquiera!

Sin importar lo rara que pueda ser tu idea, si la ejecución es adecuada, podrías tener una gran experiencia en tus manos. Para Redd's Runaway, la idea principal fue crear un Run & Gun donde encontraríamos decenas de enemigos y un jefe final gigante en cada nivel, envuelto en un ambiente paranormal.

Incluso si comienzas con una idea grande, puedes escalar tu propuesta hasta diseñar un plan que puedas implementar en un periodo de tiempo considerable; tu primer videojuego no debe ser el título de tus sueños, así que comienza a desarrollar tu proyecto con tus habilidades y capacidades actuales. **Eventualmente podrás repetir el proceso, con más experiencia, conocimientos y ambiciones que quedarán plasmadas en tu siguiente desarrollo.**

Día 2: Trabaja con un gran equipo

Mi trabajo en el área de arte es muy deficiente y sigo teniendo muchos problemas para hacer buenos sprites o dibujos. Considerando esto y tras una prueba de arte inspirada por el estilo de Capcom (gracias a la ayuda de mi profesor de sprites, Alex, [Li Kun](#)), decidí que el acercamiento no era el ideal para este juego y comencé a revisar otras opciones. Es así que di con un estilo Metroidvania, donde entré en contacto con [Ariel Gonçalves](#), quien ha creado un trabajo de sprites increíble (lo cual pueden observar en los jefes de nivel).

Para el diseño de Redd, entré en contacto con [Moone Blindgod](#), quien desarrolló el concepto usado como base para la protagonista del juego. El punto que más me importaba era que pudiese reflejar un sentimiento de melancolía en ella, pero aterrizado en un personaje con buena agilidad y que fuese capaz de transmitir la sensación al jugador de que ella sabría resolver los problemas que encontraría en su camino: una gran determinación que nacía de su forma de ser y de la rabia que sentía conforme se desarrollaba la historia. **Para este momento, Redd era ya un personaje con virtudes y defectos, lo cual personalmente crea un lazo con ella por el que puedo sentir mucha empatía.**

Sobre la música tuve un gran problema: con un presupuesto limitado, decidí buscar posibilidades descartando casi inmediatamente la música de stock de videojuegos (ya

que encontré muchos temas genéricos en mi búsqueda), y en una ocasión di con el canal de [White Bat Audio](#). **Varios de sus temas me recordaron mi experiencia jugando Batman & Robin en el Genesis hace muchos años, por lo que decidí tomar esa ruta, la cual se retroalimenta con el diseño tan oscuro de los escenarios y vibrante de los personajes.** Karl Casey es el encargado del tema principal del juego, combinando un estilo Industrial Darksynth y Synthwave, muy peculiar de los años ochenta y las películas que salieron en su momento, especialmente del género slasher.

Les recomiendo totalmente seguir su trabajo: **Redd's Runaway no sería lo que es ahora de no ser por el fantástico esfuerzo que Ariel, Moone y Karl pusieron en el proyecto.**

Día 3: Los límites sirven de impulso para la creatividad

Poco antes de que la idea del juego estuviera definida, me encontraba leyendo “[Level Up](#)”, un libro sobre diseño de videojuegos escrito por Scott Rogers (totalmente recomendado). Antes de Redd's Runaway, me encontraba trabajando en “Reino”, un concepto sobre una cazarrecompensas que resultaría en un juego muy ambicioso y que comparte muchas ideas con el universo de Redd. **Sin embargo, consciente de que para mi primer título comercial, esta idea podría tomarme muchísimo tiempo, decidí dar un paso atrás y comenzar con algo más pequeño que pudiese ver de principio a fin en un intervalo de tiempo moderado, en este caso poco más de 7 meses.**

En cierta página del libro, Scott comenta que incluso una historia como la Caperucita Roja puede ser adaptada para crear un juego. Con esa misma idea en mente comencé con una lluvia de ideas sobre lo que quería que fuese el juego; **aunque no todo fue incluido, me brindó una dirección que podría seguir y a la que podría acudir para desarrollar otras ideas, necesario especialmente para el mundo de Redd.**

Día 4: Plasma tu proyecto con documentos de apoyo

Antes de programar o crear arte para tu título, es recomendable cimentar la idea de tal modo que sirva como referencia para el desarrollo actual y a futuro; esto es especialmente útil al colaborar con un equipo de varias personas.

Crear estos documentos puede ayudarte a preparar pequeños bocetos de la publicidad de tu título. **El One-Sheet, como su nombre lo indica, es una hoja donde plasmarás las plataformas, público objetivo, resumen del juego, esquema y USP's** (Unique Selling Points, las características más importantes de tu juego y que te servirán para dirigir la presentación de tu juego ante el público); también productos similares, competidores, y la temática principal.

Por otro lado, en el **Game Design Document (hay una versión que también consiste en 10 páginas)** se establecen tanto la fecha de lanzamiento estimada, los puntos claves de tu desarrollo, y varios de los temas anteriores en una mayor profundidad (esquema del juego, personajes, controles, gameplay, experiencia de juego, mecánicas, enemigos, niveles y estrategia de publicidad).

El propósito de estos documentos es ayudar a dirigir el desarrollo con el menor riesgo posible desde un inicio. Una buena documentación de diseño puede mostrarte ciertas amenazas casi inmediatamente, lo que te permitirá empezar a considerar soluciones o incluso descartar ciertas ideas para llevar a tu juego a buen puerto.

Hoy en día, el desarrollo de software (incluyendo videojuegos) busca ser más ágil, y es por eso que en ocasiones, varios equipos optan por dos alternativas, más flexibles y compactas, para desarrollar la visión de su juego: la declaración de la visión de la contraportada de la caja (**Back of the Box Vision Statement**), y el documento de diseño de alto nivel (**High Level Design Document**). La primera opción se enfoca más en un acercamiento dirigido al marketing, con viñetas describiendo las características más importantes de tu videojuego. La última opción es un párrafo citando de igual modo dichas características, con un enfoque más orientado al equipo de desarrollo, y por ende, más preciso sobre la idea concreta.

En mi caso, al revisar los documentos contra el proyecto final, se pueden encontrar ciertos cambios, pero la gran mayoría de los mismos sirvieron como fundación para **Redd's Runaway, especialmente los puntos claves del desarrollo: Atmósfera, Control, Rejugabilidad y Acción.**

Día 5: Elige un motor de desarrollo

Si estás trabajando en tu primer videojuego, este apartado no debería tomarte mucho tiempo, **contemplando que el alcance del proyecto está bien establecido y no planeas realizar un juego 3D con multijugador de mundo abierto u otra idea igual de ambiciosa.**

Particularmente, para Redd's Runaway decidí usar Godot después de que un buen amigo, Aldo Pedro, me comentó sobre el motor hace algunos años. **Después de hacer mis primeros ejercicios y crear un prototipo de un juego de plataformas, me di cuenta que estaba frente a una herramienta perfecta para mis necesidades, la cual sigue creciendo y será un pilar fundamental para mis futuros proyectos.**

Por otro lado, si no sabes programar, hay ciertos motores que te permiten crear un videojuego sin siquiera escribir una línea de código, así que hay muchísimas opciones hoy en día, la gran mayoría gratuitas o que te solicitan una tarifa una vez hayas pasado de cierta cantidad en ganancias. Puedes comenzar dando un vistazo a [Godot](#), [Unity](#), [Unreal Engine](#), [Game Maker Studio](#) o [Buildbox](#).

Día 6: Crea tu prototipo, un Juego Mínimo Viable

Una vez que hayas elegido el motor para el desarrollo de tu juego, y antes de enfocarte en crear todas las mecánicas que lo componen, lo más recomendable es preparar un **Producto Mínimo Viable, o en este caso, un Juego Mínimo Viable**. Este deberá contener las mecánicas más indispensables para tu proyecto, por lo que su alcance será lo suficientemente ajustado para verlo completo incluso en menos de un mes. [Aquí puedes encontrar un video](#) preparado por **Extra Credits** (uno de los mejores canales que puedes encontrar como guía para el desarrollo de tu juego, su contenido es educativo y entretenido), quienes plantean a la perfección la idea del JMV.

En Redd's Runaway, el prototipo inicial tomó aproximadamente una semana, el cual consistía en moverse adelante y atrás, saltar, y crear plataformas aleatorias de tal modo que el jugador encontrase un reto en desplazarse entre 3 niveles distintos. **Después de eso, hay que buscar retroalimentación e iterar sobre el prototipo.**

Durante el desarrollo de [Gravity Spark](#), decidí tomar varios de los conceptos de Extra Credits, y antes de siquiera realizar un sprite, utilicé bloques y otras figuras geométricas para establecer la lógica del juego. **Esto hizo que el proceso de desarrollo fuese más enfocado, dejando al inicio la parte de lógica y mecánicas esenciales para después dedicarme a ajustar sprites con completa libertad, sin la presión de no haber concluido el juego.** Una vez quedaron completos, siempre será necesario realizar ajustes, pero dedicar tiempo separado al arte y a la lógica puede otorgar un enfoque más completo de nuestro juego.

Día 7: Usa la gamificación para organizarte

[También conocida como ludificación](#), “es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, **ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos**”.

Para Redd’s Runaway pasé muchos días tratando de encontrar el camino adecuado para desarrollar el proyecto y recordé un video hecho [por RagnarRox](#). Así es como empecé a preparar mi horario de trabajo y marcar casillas en mi libreta, proponiendo llenar al menos 10 bloques diariamente; para cuando estaba en la décima caja, si tenía más tareas pendientes, las 8 restantes eran completadas sin problema; no siempre llenaba 18 bloques, **pero esta técnica era especialmente útil en los días más pesados, puesto que cada casilla representaba tan sólo una pequeña porción de tiempo, como por ejemplo:**

- Agregar 3 sonidos de jefes
- Aplicar una paleta de colores
- Primer avance sobre el estilo de la interfaz

25 minutos de trabajo, 5 minutos de descanso, tareas con mayor definición y sobre todo, más confianza al tener objetivos y problemas claros qué resolver día a día.

Día 8: Desarrolla tu propio estilo

Tras éxitos como *Fall Guys* o *Among Us*, es común ver una oleada de títulos que tratan de replicar el éxito de esos juegos tomando lo que creen son los puntos claves de su desarrollo y dejando de lado los detalles más importantes de dichos trabajos. Creo que hay grandes lecciones que aprender de estos videojuegos (como el apartado visual simplificado y atractivo que poseen), y entre esos puntos destaca el hecho de que desarrollaron un estilo propio que ahora los distingue de otras propuestas.

Personalmente, tuve miedo en varias ocasiones sobre la recepción del público con *Redd's Runaway*, pero sé que también es una necesidad tomar riesgos con un título que busca innovar en uno u otro aspecto, quizá con el más grande riesgo al tratar de combinar dos amadas tradiciones como el Día de Muertos y el Halloween, o el moldear esto en un juego de acción procedural, alejándose un poco de una propuesta más orientada al horror; **ese riesgo es comprensible y sólo queda desarrollar estas ideas de la mejor manera posible para reducirlo lo más posible, en pro del desarrollo y de los jugadores.**

Día 9: Participa en Game Jams para poner a prueba tus habilidades

Hay docenas de Game Jams que se organizan mensualmente, y su alcance varía de una a otra; en 2020, tuve la oportunidad de participar en la Game Jam 2020 de GMTK, donde desarrollé un pequeño juego llamado *Gravity Spark*. **Como estaba en medio del desarrollo de *Redd's Runaway*, la planeación de este jam fue perfecta para mí: sólo tomaría 48 horas y al final, podría obtener algunos comentarios para considerar si me gustaría continuar expandiendo este juego en el futuro.** Se suponía que debía ingresar a este jam con algunos amigos cercanos, pero al final sólo yo pude entrar, así que si puedes, toma esto como una oportunidad para participar con algunos de tus amigos, trabajar por tu cuenta o cooperar con nuevas personas para crear un pequeño juego.

No solo eso: también apliqué algunos de los conocimientos que aprendí en los últimos meses de diversos desarrolladores para hacer un proyecto de manera más eficiente, y cargué por primera vez un juego a las plataformas *itch.io* y *Play Store*. Esto fue especialmente útil, ya que para el lanzamiento de *Redd's Runaway*, pude

hacerme una idea de los requisitos que itch.io o Steam pedirían para cargar el juego y obtener la mayor exposición posible.

Aquí tienes algunos enlaces de interés para tener más información antes de participar en un game jam, **¡espero que puedas encontrar algo útil para ti y tu desarrollo!**

- Game Jam - Extra Credits - <https://youtu.be/2xfxx27HbM4>
- 13 Things to Know For Your First Game Jam - <https://youtu.be/2KOEbwFC-1M>
- The Top 3 Important Things To Polish - <https://youtu.be/zBDeAILHV5k>
- Making Your First Game: Minimum Viable Product - <https://youtu.be/UvCri1tqlxQ>
- How to Quickly Get Ideas in Game Jams - <https://youtu.be/xe2X0WJgl-4>
- 51 Game Design Tips! (In 8 Minutes) - https://youtu.be/5ijuH_oMu-U
- Lospec - Pixel Art, Tutorials & Palettes - <https://lospec.com/>
- MiniBoss' Pixel art tutorials - <https://blog.studiominiboss.com/pixelart>
- Video game UI: The design process explained - https://medium.com/@a_kill_/video-game-ui-the-design-process-explained-14c23fa70d37
- TeknoAXE's Royalty Free Music - <https://youtu.be/r5L-CY9TcRc>

Día 10: Analiza tus mecánicas de juego

Durante el desarrollo, es probable que salgan un par de mecánicas que no están en sinergia con el resto del proyecto; en este caso es recomendable analizar si descartarlas es la mejor solución, o si requieren más trabajo para crear una propuesta más cohesiva.

El desarrollo de Redd's Runaway inicialmente incluía elementos como cajas explosivas que, una vez destruidas, acabarían con todos los enemigos alrededor, así como también dañarían a Redd. **Conforme avanzó el desarrollo, me di cuenta que esta mecánica traería más problemas que soluciones al jugador: debido a la cantidad de enemigos, añadir precisión para no destruir cajas cercanas mientras Redd trata de defenderse del resto de los enemigos parecía perjudicial, además de que requeriría esfuerzo para añadir nuevos estados a Redd y a los enemigos.**

Por otro lado, un buen amigo, Humberto, sugirió que una mecánica de evasión podría ayudar al jugador. **Con las retroalimentación e iteración correspondientes, decidí agregar la mecánica y me di cuenta que esto le brinda más posibilidades al jugador**

para tomar decisiones inmediatas, ya sea atacar, saltar o deslizarse para enfrentar el problema en cuestión.

Este caso cita una pequeña mecánica que hace el gameplay más dinámico; procura evitar grandes cambios de mecánicas conforme vayas avanzando tu desarrollo, donde es mejor enfocarse en solidificar el trabajo ya realizado y asegurarnos de que el juego sea entretenido. **Sin embargo, si consideras que este tipo de cambio es necesario para crear una experiencia más atractiva para el jugador, analiza a detalle el trabajo requerido y crea un plan para implementar los nuevos cambios en una futura iteración a corto plazo.**

Día 11: Falla más rápido

Desde siempre ha existido un gran estigma en torno a los errores y el fracaso. Quizá en tu vida personal, educación, o en tu carrera profesional hayas experimentado esa sensación, donde no hay lugar para cometer ningún tipo de error. [Este video de Extra Credits](#) llegó en un momento que lo necesitaba, ya que tenía dudas sobre algunas de las mecánicas que estaba planificando, si terminaría todo en tiempo, y la historia del juego.

¿Qué pasó? Hice lo mejor que pude y, aparte de la mecánica descartada, revisé mis tiempos para asegurarme de que el juego se lanzaría en la ventana preparada (octubre de 2020), y además, escribí el primer borrador de la historia del juego. **Aunque hubo grandes días donde todo fluía de tal manera que me ayudaba a llegar rápidamente al objetivo, ciertos días fueron un poco más difíciles de lo esperado;** incluso con la historia, escribí dos borradores más, pasando de una trama básica a una historia más compleja, con personajes imbuidos de defectos y virtudes que evolucionan a medida que avanza el juego.

Falla más rápido: prueba lo que has creado, recibe comentarios e inténtalo una vez más; ¡eventualmente mejorarás tus habilidades y crearás un trabajo más pulido!

Día 12: Busca ayuda para testeo

Como desarrolladores independientes, es probable que en muchas ocasiones seamos los únicos en probar y jugar nuestro proyecto hasta su lanzamiento, pensando que eso será más que suficiente. **Sin embargo, siempre es recomendable pedir retroalimentación a otras personas para que nos den un punto de vista distinto que pueda ayudarnos a mejorar nuestro proyecto.**

Ya sea con nuestra familia o amigos cercanos, o un grupo dedicado a pruebas, asegúrate de compartir tu progreso con otras personas; si vas creciendo como desarrollador, es probable que puedas publicar tus avances con una pequeña comunidad que te ayudará a crear un juego entretenido que sea del gusto del mayor número de personas posible.

Día 13: Acude y colabora con la comunidad

En caso de que tengas preguntas o busques retroalimentación, acude a la comunidad indie por ayuda. Hay muchos grupos, especialmente en redes sociales, enfocados tanto en juegos indie como en motores de desarrollo específicos, como Unity, M.U.G.E.N. y Godot.

Quizá una persona haya pasado por el mismo problema que tienes ahora, y la mayor parte de las veces estarán encantados de ayudarte (creo que el único momento cuando esto podría ser difícil es cerca de una fecha de lanzamiento). ¿Quieres retroalimentación sobre tus sprites, una mecánica de juego o un nuevo avance? **La comunidad está aquí para ayudar. Trata de ayudar de vuelta tanto como puedas; nunca sabes cuando tu conocimiento o experiencia podría ayudar a un colega a terminar su próximo proyecto.**

Día 14: Establece los límites de tu proyecto y supera el perfeccionismo

Establecer límites para tu juego puede ser una buena elección a largo plazo. Ha habido muchos títulos, tanto independientes como AAA, que han fracasado por la falta de límites. Debemos recordar que nuestras habilidades mejorarán y que podemos agregar nuevas ideas en un título nuevo o en una secuela; **no es necesario añadir todas las ideas que tengamos en nuestro proyecto en curso.** El perfeccionismo, la riqueza y las mejoras continuas sin fin fueron enemigos mortales de [Duke Nukem Forever](#) y Daikatana, por nombrar algunos juegos.

Planea una fecha de lanzamiento y un conjunto específico de contenido para el jugador; desarrolla tu juego y respeta tu agenda tanto como sea posible. Es común tener retrasos (Redd's Runaway sufrió también de esto), pero debería ser tu prioridad mantenerlos bajo el mayor control posible. Toma esto en cuenta si planeas lanzar un juego alrededor de un día festivo determinado, como Pascua, Navidad o Halloween y el Día de los Muertos. **Pueden aparecer pequeñas ideas de vez en cuando; haz un análisis de costo-beneficio y decide si vale la pena agregar una característica a tu proyecto actual, si puedes esperar a tu próximo título, o si puedes agregarla en una posible actualización del juego post lanzamiento.**

Día 15: Considera los tiempos para publicar tu título

La mayoría de las tiendas digitales hoy en día solicitan un par de días para revisar tu videojuego y aprobarlo. En el caso de Steam, debes esperar al menos 1 mes desde la compra de tu primer crédito app (la moneda usada para publicar un juego), junto con 2 semanas de presencia en la tienda y la revisión de tu juego (alrededor de 1 semana en caso de que no surjan problemas mayores).

¡Considera estos lapsos para que puedas lanzar tu juego a tiempo! Esto es especialmente importante en juegos relacionados con una fecha específica, como una celebración, así que ten cuidado de no dejar que las fechas pasen y pierdas tu ventana inicial de lanzamiento, y con esto, ventas potenciales.

Día 16: Brinda retroalimentación al jugador

Al jugar, es una buena idea tener indicaciones de lo que está sucediendo; ya sea usando una interfaz de usuario o una interfaz natural, es una buena práctica dar retroalimentación al jugador sobre su estado actual en el juego. Los ejemplos varían, desde los bordes rojos en Silent Hill al contar con poca salud, las voces de los locutores y los mensajes en Marvel Vs. Capcom, o el indicador Ult en Overwatch. Redd's Runaway implementa una interfaz de usuario inspirada en juegos Run & Gun y Beat 'Em Up, para que los jugadores puedan comenzar una partida con información inmediata sobre energía, vidas y armas, por ejemplo.

No es necesario que pienses en grandes sistemas para ayudar al usuario: comienza con una interfaz de usuario comprensible, un conjunto de sonidos adecuado, y animaciones que indiquen claramente cuándo el jugador ha hecho algo bien o mal. Esto también mejorará la experiencia de juego del usuario, así que toma tu tiempo para implementar y refinar los mejores sistemas de retroalimentación que puedas.

Día 17: Traduce tu juego

Para llegar a un público más amplio, es una buena idea traducir tu juego a otros idiomas; dependiendo del género de tu título, esto puede marcar una gran diferencia. Traducir un juego de pelea puede no ser tan esencial como traducir una novela visual. **Es una buena idea considerar la variedad de traducciones antes de iniciar tu desarrollo, con un sistema diseñado para traducir textos y alternar imágenes según el idioma elegido por el jugador.**

Redd's Runaway utiliza un sistema centrado en dos idiomas: inglés y español, y está diseñado para cambiar la interfaz de usuario y los textos de la historia con base en la opción elegida. **Asigna un par de días para que puedas desarrollar e implementar un sistema de idioma sólido acorde a tus necesidades.**

Día 18: Cuida de tu salud

Recuerda cuidar de tu persona mientras desarrollas tu proyecto; no recomiendo que trabajes todos los días, día y noche, para materializar tu videojuego, ni siquiera en game jams. **Es más importante una buena estrategia que te permita no sólo crear un título con el que te sientas satisfecho, sino también, que te permita desarrollarte personal y emocionalmente al sortear todos los problemas que encontrarás en el camino.** Si mantienes una rutina exhaustiva de más de 12 horas de trabajo diarias, los 7 días de la semana, hasta el lanzamiento de tu juego que puede durar meses o incluso años, lo más probable es que termines fatigado y harto del desarrollo de videojuegos, por lo que podrías renunciar a seguir esta línea de trabajo en el futuro.

Comer adecuadamente, tomar un poco de aire fresco, hacer al menos 30 minutos de ejercicio, despejarte y realizar otro tipo de actividades no relacionadas es más que bienvenido; **¡no olvides descansar y cuidar de ti mismo!**

Día 19: La importancia de un tráiler del juego

Crear un tráiler para tu juego es una tarea complicada. Incluso cuando no es un requerimiento en todas las tiendas digitales de videojuegos, en ocasiones resulta ser uno de los elementos más atractivos para captar la atención de tu audiencia en apenas un par de minutos y transmitir la idea de tu juego de la manera más sencilla y directa posible.

Gracias a GMTK y Derek Lieu, durante el año 2020 preparé un tráiler para Gravity Spark, implementando varias de sus enseñanzas, en apenas un minuto de duración. **Es un hecho que habrá más personas viendo el tráiler de nuestro juego que jugándolo, así que busca atraparlos desde los primeros segundos y por supuesto, enfócate en tu sistema de juego (a menos de que tu título esté orientado a la narrativa), al menos para tu primer videojuego.** Con suficiente experiencia, desarrollarás un estilo y podrás mejorar tu técnica con el paso del tiempo, o por otro lado, trabajar en la creación de nuevos videos con profesionales en el área.

Día 20: Los efectos de sonido son esenciales en la experiencia

Una sesión de juego puede ser totalmente distinta dependiendo de tu apartado sonoro, así que busca y prepara los mejores efectos de sonido para tu proyecto. Este apartado puede añadir un fuerte impacto a ciertas escenas, o por el contrario, quitar toda fuerza a tu gameplay. No sólo eso, sino que también puede ser utilizado para ofrecer retroalimentación al jugador: puedes asignar un sonido para la recuperación de vida y el usuario eventualmente podrá asociar tal efecto con dicha acción dentro de tu juego.

Los mejores videojuegos de terror son grandes ejemplos de este punto, pues son capaces de generar un sinfín de emociones en el jugador con apenas un entorno oscuro, usando una variedad de excelentes efectos de sonido.

Día 21: Crea conflicto entre tus personajes

Redd's Runaway muestra a una variedad de personajes principales con valores en conflicto. Inspirado por el trabajo de [John Truby](#) y el canal de YouTube [Just Write](#), especialmente la Oposición de 4 Esquinas, traté de moldear una historia donde Redd estaría bajo una presión constante debido a diferentes problemas con cada participante en la historia, incluso con ella misma. Quería que todos los personajes tuvieran un punto de vista personal e íntimo sobre la venganza. **Redd es, en el fondo, una protectora, pero a través del juego, sus valores estarán en constante lucha, ya que aún se encuentra en un estado de luto debido a los eventos previos al inicio del juego.**

Al desarrollar personajes con diferentes valores, podemos crear una historia llena de problemas, no solo externos, sino internos. Sé que esto puede ser muy ambicioso, especialmente para un juego Run & Gun donde la historia generalmente no es importante o es demasiado básica, pero también quería expresar aquí mi amor por la escritura, al desarrollar una historia que, espero, captive al jugador.

Día 22: La personalización de la experiencia es vital

Brinda tantas opciones como sea posible a tu jugador para personalizar su experiencia de juego. **Desde gráficos hasta controles y audio, estas configuraciones pueden ayudar a crear una experiencia mucho más agradable con tu videojuego.** Algunas ideas son el mapeo de controles, el cambio de volumen de la música y los efectos de sonido, o eliminar cualquier filtro de la pantalla.

A medida que profundices en tus técnicas de desarrollo, con nuevas actualizaciones o incluso nuevos juegos, podrás desarrollar una biblioteca que incorporará muchas opciones de personalización diferentes para dar la bienvenida a los jugadores nuevos y a los ya establecidos con tus títulos, permitiendo que cada uno tenga una experiencia de juego personalizada a su gusto.

Día 23: Una situación contenida puede ser tu elección ideal

Hoy en día, es bastante común ver películas o juegos en los que el mundo o el universo entero están en riesgo. **Si bien esto puede resultar en una idea interesante, siempre puedes cambiar las cosas y limitar dicho evento a una región, ciudad, familia o persona muy específica.**

Las situaciones contenidas pueden abrir las puertas para que el jugador cuestione sus ideas, especialmente si presenta algunos giros inesperados a lo largo de su viaje. Crear un fin del mundo dentro de una historia debe ser muy difícil de realizar y más aún hacerlo creíble para el público, mientras que crear un solo accidente, incluso si no es un evento de gran magnitud a escala global, puede ser mucho más creíble y nos hará pensar que hay muchas consecuencias inmediatas en juego para los personajes presentes.

Día 24: Crea un sitio web para tus proyectos

La creación de un sitio web puede ser de gran ayuda para tus proyectos; hoy en día, puedes incluso crear un portal gratuito en apenas un par de horas, lo que es especialmente útil al momento de compartir más información con tus jugadores y los medios de prensa. Wordpress o servicios de hosting para desarrollo como Github te permiten crear un sitio web público gratuito de una manera fácil y rápida.

Para BeWolf Studio, la simplicidad del sitio era importante, razón por la que puedes encontrar información clave en cada página escrita en apenas un par de renglones, junto con imágenes de alta calidad de los desarrollos creados y un kit de prensa del título, cortesía de <https://dopresskit.com/>

Día 25: ¡Un repositorio es importante!

Ésta debería ser una de las acciones prioritarias a realizar tan sólo iniciar con el desarrollo de tu videojuego: ¡crea un repositorio para tu proyecto! Recuerdo muchos casos con mis amigos y colegas en los foros de M.U.G.E.N., donde repentinamente, habían perdido todo el progreso hecho durante meses e incluso años de trabajo, y no tenían respaldo para continuar, lo que les hacía perder la motivación para rehacer nuevamente sus proyectos. Para Redd's Runaway, me tomó más tiempo del que me gustaría en un inicio, pero con mis participaciones en nuevos game jams, este paso quedaba listo incluso antes de iniciar el proyecto. Ya sea código, recursos o documentos, un repositorio te permite almacenar una variedad de información para mantener tu trabajo actualizado en la nube.

La ventaja de los repositorios es que también abren las puertas al trabajo colaborativo, con distintas personas trabajando en distintas partes del proyecto, o en caso de que se encuentren trabajando en el mismo archivo, crea una unión entre los cambios que cada uno haya subido. Personalmente recomiendo trabajar en archivos separados, descargar cambios al inicio de tu día, y subir tus nuevas adiciones al cierre de tu jornada, pero al final, este tipo de rutinas de trabajo cambian eventualmente con la experiencia de cada persona.

Servicios como Github o Gitlab pueden ser útiles para esta tarea, y hay muchos tutoriales disponibles para ayudarte paso por paso. **Si tienes un buen progreso en este**

momento en tu juego pero aún no tienes un repositorio creado, tómate al menos un día para prepararlo antes de continuar, y tener un poco más de certidumbre respecto a la seguridad de tu proyecto.

Día 26: Revisa el rendimiento de tu juego

Asegúrate de revisar el desempeño de tu título al iniciar tu videojuego, y periódicamente durante el ciclo de desarrollo. Si ves algún tipo de fluctuación en tus datos de rendimiento, es posible que puedas resolverlo fácilmente desde el inicio, lo que también brindará una experiencia más fluida a tu equipo de testeo. No tomes grandes intervalos de tiempo para hacer pruebas periódicas, ya que tu proyecto puede acumular demasiada información, sistemas o funciones, lo que hará que sea más difícil rastrear el origen de cualquier tipo de anomalía con el rendimiento.

Día 27: Prepárate para el día del lanzamiento

A medida que el lanzamiento de tu juego se acerque, toma en cuenta la creación y actualización de todo el contenido necesario para anunciarlo al público, como:

- Actualización del sitio web
- Presskit
- Build del juego en las plataformas digitales
- Tráiler
- Listas de reproducción
- Etc.

Esto te ayudará a liberar un poco tu carga de trabajo durante ese día, dedicando tiempo exclusivamente para compartir publicaciones sobre el juego y responder tantas preguntas como sea posible, además de corregir cualquier detalle crítico que pueda presentarse y arruine la experiencia de juego.

Día 28: ¡Felicitaciones por tu primer juego!

¡Buen trabajo! Incluso en un mes, puedes crear una experiencia de juego corta pero divertida, que no necesariamente debe ser comercializada. **No tengas miedo y experimenta: puedes adaptar tu estrategia de marketing en torno a éste, cargar tu juego en algunas tiendas como itch.io, y acostumbrarte paulatinamente a la experiencia de completar y lanzar un juego.**

En general, recuerda que sólo puedes mejorar y que no todo será perfecto en tu primer intento. **Siempre que tengas en cuenta que este es un proceso iterativo que te ayudará a mejorar tus habilidades y, por lo tanto, tus juegos, puedes seguir este flujo de trabajo en el futuro y lanzar mejores juegos, con un diseño más detallado o una mayor duración de juego, enfocado en cautivar a tus jugadores y cumplir con tus expectativas.**

Día 29: Adáptate a las circunstancias

Redd's Runaway pasó por muchas ideas e iteraciones, descartó algunos elementos y agregó otros que no se consideraron al inicio. Aun así, al final, estoy agradecido con la experiencia de diseñar un juego y lanzar un título que, espero, sea entretenido para sus jugadores; **para materializarlo, hay que adaptarse a muchas circunstancias, algunas dentro de tu control y otras totalmente ajenas, como tiempo, presupuesto o ideas.**

Pienso que el diseño y el desarrollo de juegos se centran en la resolución de problemas, por lo que cuando te enfrentas a una gran dificultad para la que aparentemente no puedes encontrar una solución, recuerda que es parte del proceso y no te desanimes; separa el problema en partes más pequeñas y busca solución para esas partes. Pida ayuda, tómate un tiempo, adopta un enfoque diferente: echa un vistazo a tus opciones y sigue avanzando paso a paso.

Día 30: Crea un devlog de tu experiencia

Documenta tu recorrido por el diseño de tu juego para aprender de tu propia experiencia y compartirla con la comunidad. Podemos aprender de tu situación, problemas y éxitos en el desarrollo del juego en el que has trabajado hasta ahora durante tanto tiempo, y también puede ayudarnos a seguir mejorando con nuestros proyectos, creando una red de retroalimentación completa.

No solo eso, sino que te ayudará especialmente a la hora de revisar tu trabajo de forma objetiva, para ver qué aspectos necesitan ser pulidos y cuáles fueron clave para el desarrollo y éxito de tu juego.

Día 31: Itera sobre lo que has aprendido

Con el lanzamiento de tu primer juego, tendrás una gran cantidad de conocimientos nuevos, acumulados a partir de todo tu tiempo de desarrollo. Es una buena idea considerar si te gustaría hacer otro juego, y si la respuesta es afirmativa, intenta poner en práctica todo lo que has aprendido. **Ahora tienes una mejor perspectiva de los requisitos de un juego, así como más experiencia relacionada con la planificación de horarios, mejores prácticas de desarrollo, errores que buscarás evitar e ideas interesantes que desees mejorar, por nombrar algunos ejemplos.**

Ésta fue una gran experiencia, ya que no había creado un devlog diario entorno a un proyecto comercial, ahora convertido en una guía de recursos que espero sea de utilidad para ti. Gracias por consultar esta guía de desarrollo, y muchas gracias por todo su apoyo.

¡Desarrollar Redd's Runaway ha sido una experiencia increíble por la que estoy realmente agradecido! ¡Gracias a todos!