

Los factores clave para diseñar un videojuego de éxito según Deusto Formación y Tokio School

"El mayor atractivo para los jugadores, por regla general, es la competitividad", destaca el docente Alberto Sastre

España es, tras Alemania y Francia, el tercer mercado de la Unión Europea en la industria de los videojuegos. Su facturación creció un 16,3% en 2023 hasta alcanzar los 2.339 millones de euros, según los datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI). Estas cifras lo convierten en uno de los principales sectores para emprender, especialmente por parte de los jóvenes y, en este contexto, los expertos de Deusto Formación y Tokio School han analizado las principales claves que se deben de tener en cuenta para diseñar un título de éxito.

El crecimiento de este mercado en España está impulsado por el aumento de las ventas, tanto en formato físico como en línea. El diseño es clave a la hora de asegurar su buena acogida por parte de los usuarios. "Es difícil saber qué es lo que va a funcionar, ya que, tanto la comunidad como los tiempos, hacen que las aficiones y gustos de los jugadores cambien constantemente. Lo que sí está claro es que hay factores que influyen. El mayor atractivo para los jugadores, por regla general, es la competitividad", destaca Alberto Sastre, docente del Curso de Diseño y Desarrollo de Videojuegos con Unity 3D de Deusto Formación.

El auge de los videojuegos que promueven una competencia con otros gamers a nivel mundial es una de las principales tendencias que definen el actual mercado. Sastre indica que un buen ejemplo "son los E-games, pues la gente los sigue con bastante afinidad y mueven una inmensidad de dinero a través de las plataformas de streaming".

Aspecto visual, escalada en el tiempo y equilibrio

Otro de los principales aspectos que se debe tener presente en el desarrollo de este tipo de contenidos interactivos con el objetivo de lograr situarlo entre los más vendidos es el aspecto visual, ya que es el principal atractivo a la hora de atraer y retener la mirada de los jugadores potenciales. El docente de Deusto Formación, Alberto Sastre, también señala como factores de éxito el sistema de escalada en el tiempo. A este respecto, apunta que es "importante a la hora de poder avanzar y no convertir el juego en algo repetitivo, algo que hace que las personas abandonen la partida". Añade también que es vital cuidar el equilibrio, ya que, "si creamos un juego desbalanceado en cuestión de jugabilidad, esto hará que la injusticia se apodere del mismo, como es el caso de muchos juegos que incluyen micropagos".

Todos estos aspectos del desarrollo de un videojuego tienen como objetivo la mejora de la experiencia de usuario. "La hoja de ruta del juego debe estar clara y ser sencilla de ejecutar. La facilidad de uso determinará la satisfacción del jugador, así como también influirán de forma positiva su autonomía a la hora de avanzar en los distintos niveles y la interacción con otros usuarios, fomentando así la rivalidad sana", detallan expertos del equipo académico de Tokio School, donde se imparten programas como el Máster en Programación de Videojuegos y Realidad Virtual con Unity y Unreal y el Curso de Diseño de Videojuegos.

Los géneros más exitosos

Los videojuegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG, que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea e interactuar entre ellos, son uno de los géneros para ordenador con mayor éxito de ventas en la actualidad.

En cuanto a los dispositivos móviles, Sastre destaca los 'idle games' como caso de éxito, "puesto que se puede avanzar sin necesidad de dedicarle mucho tiempo y también dispone de la parte competitiva". Estos videojuegos se alimentan, en la mayoría de los casos, de anuncios que monetizan el juego y, además, dan ventajas al jugador.

Para lograr que un videojuego capte la atención del mayor número de usuarios posible gracias a su diseño, es importante contar con una base sólida y un buen mapa de ruta que aporte viabilidad y desarrollo, al menos durante el primer año de juego. Posteriormente, se podrán introducir nuevas posibilidades para mejorar el proyecto, pero es preciso que este sea dinámico, accesible y permita avanzar en el tiempo, logrando, así, que los jugadores que opten por probarlo no se pierdan en el largo plazo.

Datos de contacto:

Irene Crisóstomo
Atrevia
673 34 59 04

Nota de prensa publicada en: [Barcelona](#)

Categorías: [Nacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Educación](#) [Entretenimiento](#) [Cómics](#) [Ocio para niños](#) [Formación profesional](#)
[Cursos](#) [Universidades](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>