

El Game Design Document (GDD)

Antonio Jesús Cons Ferreiro

IES Muralla Romana

El Game Design Document (GDD)

Índice

| | |
|---------------------------------------|---|
| Estructura del GDD..... | 3 |
| 1. Introducción y Visión General..... | 3 |
| 2. Descripción del Juego..... | 3 |
| 3. Mecánicas de Juego..... | 4 |
| 4. Personajes..... | 4 |
| 5. Niveles y Mapas..... | 4 |
| 6. Sistema de Progresión..... | 5 |
| 7. Arte y Diseño Visual..... | 5 |
| 8. Sonido y Música..... | 5 |
| 9. Narrativa..... | 6 |
| 10. Economía del Juego..... | 6 |
| 11. Pruebas y Equilibrio..... | 6 |
| 12. Plataformas y Tecnología..... | 7 |
| 13. Cronograma y Desarrollo..... | 7 |
| 14. Marketing y Promoción..... | 7 |
| 15. Documentación Adicional..... | 7 |
| 16. Créditos..... | 8 |

El Game Design Document (GDD)

El **Game Design Document (GDD)** es un documento esencial en el desarrollo de videojuegos, donde se describen todos los aspectos clave del juego, desde la mecánica hasta la narrativa, y generalmente es responsabilidad del equipo de diseño de juegos el crearlo. Este equipo suele estar compuesto por diseñadores de juego, diseñadores de niveles, diseñadores de mecánicas, escritores de historias, y otros profesionales relacionados con la creación de la experiencia de juego.

El GDD es un documento que establece la visión del juego, su mecánica, su historia, su jugabilidad, sus personajes, su arte, y otros aspectos importantes. Además, también puede incluir detalles técnicos, como los requisitos del motor de juego, el sistema de monetización, y otros elementos relacionados con el desarrollo y la publicación del juego, por lo que es una guía que ayuda a todo el equipo de desarrollo a entender y trabajar hacia una visión común del juego. A menudo se utiliza también para comunicarse con inversores, editores y otros socios interesados en el proyecto.

Si bien es responsabilidad del equipo de diseño de juegos crear el GDD, es importante que este documento sea un esfuerzo colaborativo que involucre a otros miembros del equipo de desarrollo, como programadores, artistas, sonidistas y otros, para garantizar que todas las áreas del juego estén bien definidas y sean coherentes entre sí, por lo que es fundamental que el GDD se comparta con todo el equipo de desarrollo, para garantizar que todos sus miembros estén alineados con la visión del juego y tengan una referencia clara para su implementación.

Hay que tener siempre presente que el GDD es un documento vivo, que evoluciona a medida que se desarrolla el juego y que también puede variar en profundidad y detalle según el tamaño y alcance del proyecto, por lo que no hay una regla “de estricto y obligado cumplimiento” para el contenido del GDD, pues debe ser un documento adaptado a cada proyecto.

La clave para un GDD efectivo es proporcionar detalles suficientes para guiar el desarrollo del juego y garantizar que todos los miembros del equipo estén en la misma línea.

En resumen, es importante mantener el GDD actualizado a medida que el proyecto evoluciona teniendo en cuenta que la profundidad y el detalle de cada sección pueden variar según la complejidad del juego y las necesidades del equipo de desarrollo.

!!!El GDD es una herramienta importante para mantener a todos en el mismo camino y garantizar que se cumpla la visión del juego!!!

Estructura del GDD

1. Introducción y Visión General

Esta sección proporciona una breve introducción al juego y establece el contenido del documento, donde se describe de manera concisa de qué trata el juego y cuál es su objetivo principal.

La introducción debería ser una presentación concisa del documento, mencionando el título del juego y una breve descripción de la experiencia que se busca lograr.

La visión general es una declaración breve y poderosa que resume la experiencia que el juego pretende ofrecer en una declaración inspiradora que defina el propósito del juego, sus valores y las emociones clave que busca evocar. Puede ser algo como "Crear una experiencia de juego de rol épica que sumerja a los jugadores en un mundo de fantasía lleno de misterio y aventuras". Esto ayuda a establecer un enfoque claro para el desarrollo.

Puntos a incluir en esta sección:

- Resumen del juego y su concepto central.
- Declaración de la visión general del juego.
- Audiencia objetivo.

2. Descripción del Juego

Aquí, se profundiza en detalles sobre el género, el estilo y la ambientación del juego, así como los objetivos y mecánicas principales.

En caso de existir una historia central, también se proporciona un resumen de la misma, incluyendo los elementos narrativos clave.

Por ejemplo, si fuera un juego de rol de acción en un mundo postapocalíptico, el GDD debe proporcionar detalles sobre el género (acción, rol, aventura), el estilo artístico (realista, cartoon, pixel art) y la ambientación (el mundo postapocalíptico con elementos de ciencia ficción).

Puntos a incluir en esta sección:

- Género, estilo y ambientación.
- Resumen de la historia (si aplica).
- Objetivos y mecánicas principales.

3. Mecánicas de Juego

Este es uno de los componentes más críticos del GDD, ya que se debe describir en detalle todas las mecánicas centrales del juego, como los controles, la física del juego y las reglas.

Por ejemplo, si se está desarrollando un juego de disparos hay que describir cómo apuntar, disparar, recargar, etc., si se está creando un juego de plataformas hay que describir cómo saltar, moverse, interactuar con objetos...

También debe incluir información sobre cómo se relacionan estas mecánicas para crear una experiencia de juego coherente.

Puntos a incluir en esta sección:

- Descripción detallada de las mecánicas del juego.
- Reglas del juego.
- Interacción del jugador con el mundo del juego.

4. Personajes

En esta sección, se describen los personajes que aparecerán en el juego, tanto jugables como no jugables. Esto incluye su historia, trasfondo, personalidad, apariencia, posibles habilidades especiales y cualquier progresión o evolución que puedan experimentar a lo largo del juego.

Por ejemplo, en un juego de rol, esto podría incluir estadísticas como fuerza, agilidad, etc.

Puntos a incluir en esta sección:

- Descripción de los personajes, tanto jugables como no jugables.
- Trasfondo, personalidad, habilidades y oportunidades de desarrollo.

5. Niveles y Mapas

Esta sección describe los niveles o mapas del juego, incluyendo el diseño de los mismos y proporciona detalles sobre cada nivel o mapa del juego. Esto puede incluir diseños visuales, objetivos (como derrotar a un jefe, resolver un rompecabezas o alcanzar una ubicación específica), y la progresión de la dificultad a medida que avanza el juego.

Es importante incluir un desglose de los objetivos y desafíos en cada nivel para que los diseñadores de niveles y artistas tengan una guía clara.

Puntos a incluir en esta sección:

- Diseño de niveles.
- Diagramas de mapas.
- Objetivos y desafíos en cada nivel.

6. Sistema de Progresión

Si el juego tiene un sistema de progresión, como niveles de experiencia o desbloqueables, es en esta sección donde se detalla cómo funcionará y se describe cómo los jugadores avanzarán en el juego. Esto puede incluir ganar experiencia, subir de nivel, adquirir habilidades, desbloquear objetos o mejorar personajes.

Puntos a incluir en esta sección:

- Sistema de experiencia y niveles.
- Recompensas y desbloqueables.

7. Arte y Diseño Visual

Esta sección se enfoca en el aspecto visual del juego, ya que describe el estilo artístico, proporciona conceptos y ejemplos visuales de personajes, escenarios, elementos y objetos del juego, y esboza el diseño de la interfaz de usuario describiendo cómo se integrarán estos elementos en la interfaz de usuario, como por ejemplo menús, indicadores y barras de estado.

Puntos a incluir en esta sección:

- Estilo artístico.
- Conceptos de personajes, escenarios y objetos.
- Diseño de interfaz de usuario.

8. Sonido y Música

Aquí, se describen los aspectos auditivos del juego y se proporcionan detalles sobre la banda sonora, los efectos de sonido y cómo se usarán en el juego, además de las diferentes músicas de fondo para cada momento del juego.

Si es posible, se pueden proporcionar ejemplos de la música y los efectos de sonido para dar una idea de la atmósfera sonora del juego.

También se describe cuándo y cómo se utilizarán estos elementos en el juego, como por ejemplo música de combate, efectos de sonido ambientales, efectos de sonido de interfaz...

Puntos a incluir en esta sección:

- Descripción de la banda sonora.
- Efectos de sonido.
- Música de fondo.

9. Narrativa

Si hay una historia, esta sección detalla la trama y desarrolla los personajes clave, describe el arco de la historia, los diálogos y las escenas importantes. Además, también se puede indicar cómo las decisiones de los jugadores influirán en la narrativa.

Puntos a incluir en esta sección:

- Historia del juego.
- Diálogos y conversaciones.
- Secuencias y eventos clave.

10. Economía del Juego

Si el juego incluye algún sistema de economía, describe la moneda del juego, cómo se gana y se gasta, y cualquier sistema de tiendas o comercio que pueda existir, definiendo también los precios de los objetos y cómo se relacionan con la progresión del juego.

Puntos a incluir en esta sección:

- Moneda del juego.
- Tiendas y sistema de comercio.

11. Pruebas y Equilibrio

Esta sección se centra en el proceso de cómo se llevarán a cabo las pruebas y los ajustes del juego, qué se probará y cómo se ajustarán las mecánicas y la dificultad en función de los resultados de las pruebas.

Puntos a incluir en esta sección:

- Plan de pruebas y ajustes.
- Dificultad y equilibrio del juego.

12. Plataformas y Tecnología

Detalla las plataformas en las que se lanzará el juego (por ejemplo, PC, consolas, móviles...) y los requisitos técnicos (hardware, sistemas operativos, motores del juego...) que deben cumplirse.

Puntos a incluir en esta sección:

- Plataformas de lanzamiento (PC, consolas, móviles, etc.).
- Requisitos técnicos.

13. Cronograma y Desarrollo

Proporciona una planificación detallando el cronograma del desarrollo del juego, incluyendo hitos clave, el proceso de desarrollo en etapas con las fechas límite para cada una de ellas y las fechas de lanzamiento previstas, para ayudar a mantener el proyecto en el camino correcto.

Puntos a incluir en esta sección:

- Planificación del desarrollo.
- Hitos y fechas límite.

14. Marketing y Promoción

Si bien este aspecto puede ser menos técnico, es importante describir la estrategia de marketing, incluyendo la identificación del público objetivo, la estrategia de redes sociales, eventos promocionales y cualquier asociación con influencers o medios de comunicación, ya que esto es esencial para la comercialización y la promoción del juego.

Puntos a incluir en esta sección:

- Estrategia de marketing.
- Público objetivo.

15. Documentación Adicional

Cualquier material visual, como referencias visuales, mapas de flujo del juego, bocetos, prototipos, diagramas de relaciones entre personajes y cualquier otra documentación visual que facilite la comprensión del juego y que pueda ayudar a los miembros del equipo a comprender y visualizar mejor el juego.

Puntos a incluir en esta sección:

- Referencias visuales.
- Diagramas de flujo.
- Bocetos y prototipos.

16. Créditos

A todas las personas involucradas en el proyecto y en el desarrollo del juego, con sus roles y contribuciones al juego, desde el equipo de diseño y desarrollo hasta los artistas, compositores y otros colaboradores.

Puntos a incluir en esta sección:

- Lista de personas involucradas en el desarrollo.