



<https://github.com/IvanBSupc>



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

# Game Design Document

Iván Bermúdez Sagra



# Índice

01

## INTRODUCCIÓN

02

## GAME DESIGN DOCUMENT

¿Qué es?  
Cómo se hace  
Qué puntos debe tener

03

## GAME PILLARS

¿Qué son?  
Porqué son necesarios

04

## EJEMPLOS

Game Pillars  
Game Design Document

05

## GDD PARA PROYECTO





01

# INTRODUCCIÓN



# INTRODUCCIÓN

El principal objetivo de un Game Designer es la creación y desarrollo conceptual del videojuego.

Habilidades fundamentales:

- Definir la experiencia de juego
- Diseñar los sistemas y la mecánica.
- Crear el juego

Otras habilidades extra que pueden ser útiles como: Crear puzzles, Balancear el juego, **Documentación**, etc.

En esta ocasión, hablaremos sobre el **Game Design Document**.







**02**

# GAME DESIGN DOCUMENT



# GAME DESIGN DOCUMENT

## ¿QUÉ ES?

Es un documento que explica cómo se ha realizado un videojuego específico. Es una guía detallada que contiene temas, ideas, estilos, características y mecánicas principales del juego.

Su objetivo principal es comunicar los detalles de su proyecto a usted mismo y a otros.

## CÓMO SE HACE

Cuando se escribe un GDD, lo más importante es pensar primero en qué se necesita.

¿Quieres centrarte en el concepto? ¿En la narrativa? ¿En mecánicas y niveles? ¿O un estudio de mercado preparado para publishers e inversores?

Lo importante es comprender qué información se quiere proporcionar en el GDD y a quién se la proporcionará.



# GAME DESIGN DOCUMENT

## ¿QUÉ PUNTOS DEBE TENER?



- Introducción
- Guión/Narrativa
- Gameplay & Mecánicas
- Estados de juego e interfaz (GUI Document)
- Niveles
- Progreso del juego/Game Flow
- Personajes
- Objetos
- Logros
- Música y sonido (Audio Bible)
- Arte (Art Bible)
- Miembros del equipo (Home)
- Detalles de producción (Production Plan)
- Anexo





03

# GAME PILLARS



## GAME PILLARS

# ¿QUÉ SON?

Un Game Pillar es un conjunto de características que recibirán especial atención durante el desarrollo del juego. Estos parámetros delimitarán y guiarán el proceso de diseño y producción.

De 3 a 5 conceptos clave (por ejemplo: historia, exploración, etc...).

## PORQUÉ SON NECESARIOS

Tener algunos conceptos clave mantiene el juego consistente. Ayudan al equipo a comprender cómo se desarrollará el proyecto y hacen que sea más fácil y preciso para ellos comprender cómo debe hacerse.

¿Esta mecánica/idea sirve o encaja en los pilares de nuestro juego? Si la respuesta es "No", entonces puede ser mejor eliminar esta mecánica.





04

# EJEMPLOS



# EJEMPLOS

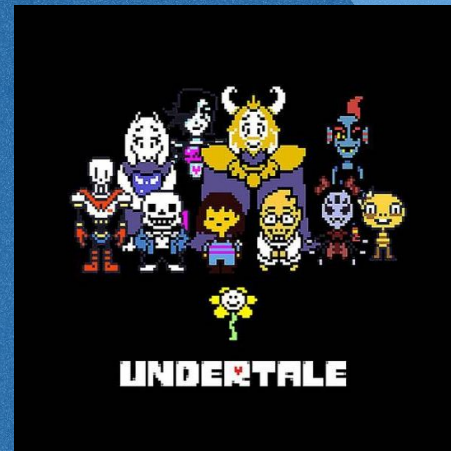
## GAME PILLARS



- Exploración
- Recorrido
- Búsqueda de objetos
- Opciones



- Elaboración
- Historia
- Compañeros IA
- Sigilo

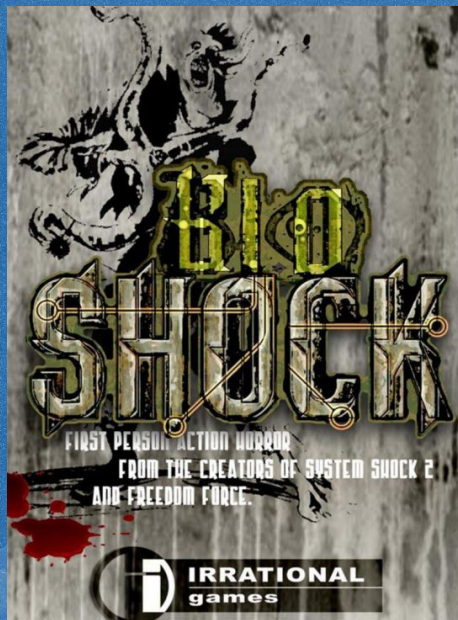


- Historia
- Personajes
- Decisión
- Combate



# EJEMPLOS

## GAME DESIGN DOCUMENT



Overview.....	4
BioShock will: .....	5
You are in Control .....	6
Make your Own Weapons .....	6
Hacking security .....	7
Mod the World!.....	8
Genetic Enhancements.....	9
Summary.....	9
BIOSHOCK DESIGN ANNEX .....	10
Interface .....	10
The Interface Commands .....	11
The Bad Guys .....	14
Backstory .....	14
Multiplayer.....	16
Balance.....	16
Why Irrational? .....	18
Key Personnel .....	18
Press .....	19
Praise for Irrational .....	20

While building on the tried and true first person shooter gameplay, BioShock innovates in a number of key areas:

- **Game Design-** BioShock gives the player absolute control; of their environments as well as in the creation of their own weapons and bio-modifications. The only limit is their imagination.
- **Visuals-** The Unreal Warfare engine leverages both the power of today's computers...and tomorrows. Using a highly modified version of this engine, BioShock features some of the most stunning visuals ever seen in a first-person shooter.
- **Physics-** BioShock utilizes the industry proven Karma physics engine to provide unprecedented in game solid body and "rag doll" support
- **Multiplayer-** BioShock allows players to face one another in *Story Based Deathmatch*.
- **Story-** BioShock's dark, sophisticated and relentless story is being written by Ken Levine, the writer behind System Shock 2, Thief and Freedom Force.



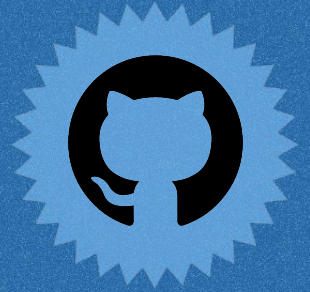


**05**

# GDD PARA PROYECTO



# GDD PARA PROYECTO



- Introducción
- Guión/Narrativa
- Gameplay & Mecánicas
- Niveles
- Progreso del juego/Game Flow
- Personajes
- Objetos

UNIVERSITY  
UNIVERSITY  
UNIVERSITY



The background is a solid blue color with several abstract, torn-paper-like shapes in a lighter shade of blue. One shape is in the top left, another in the top right, and a large one in the bottom right. A small, dark blue, starburst-like shape is in the top left.

**¿ALGUNA PREGUNTA?**



The background is a solid blue color with various abstract elements. In the top left, there is a white, multi-pointed starburst shape. In the top right, there is a white, crumpled paper texture. In the bottom left, there is a white, torn paper edge. In the bottom right, there is a large, light blue circle. The text is centered in the middle of the image.

**¡MUCHAS GRACIAS  
POR SU ATENCIÓN!**