



Vertical: Producción de Videojuegos

Clase: 3/10 - Documentación

Docente: Eduardo Rodríguez Ortega

<eromail@gmail.com> Copyright 2022





IDEA TU VIDEOJUEGO

TIPOS DE DOCUMENTOS DE DISEÑO:

- Elevator Pitch
- Game Treatment / Concept Document
- GDD: Game Design Document (Documento de Diseño de Juegos)
- Biblia de Arte
- Guión (script)
- Plan de Producción

ELEVATOR PITCH

SENTENCIA DE “ELEVATOR PITCH”

PARA ____ (target del cliente) ____, **QUE** (característica o necesidad especial del cliente) _____,
(nombre del producto) **ES UN** (categoría del mercado)
QUE _____ (uno de los beneficios clave) _____.
A DIFERENCIA DE _____ (competencia) _____, **EL**
PRODUCTO _____ (diferenciador único) _____.

Ejercicio

- Escribir 30 pitches de juegos propios, con conceptos que nos gustaría crear y usando la imaginación para buscar juegos divertidos, que no existan. La idea es desarrollar la creatividad y ganar práctica en poder bajar conceptos de forma sintética.
- Seleccionar los 3 mejores.

CREATIVIDAD



CREATIVIDAD

Medios, cultura, sociedad, publicidad, etc.



CREATIVIDAD

Medios, cultura, sociedad, publicidad, etc.

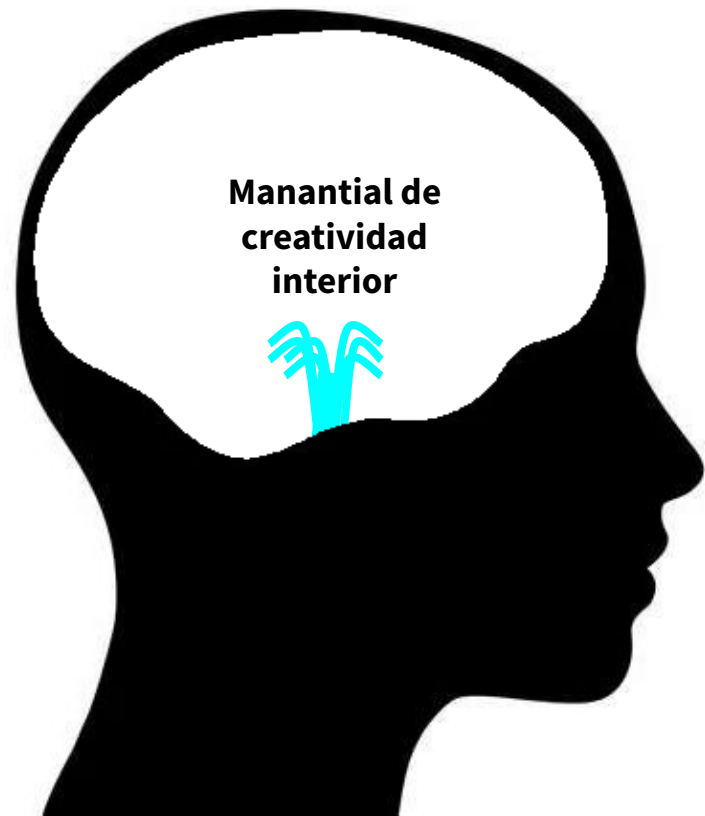


CREATIVIDAD

Brainstorming



CREATIVIDAD



DOCUMENTO DE CONCEPTO

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- **Nombre (título y subtítulo)**

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo) •
- **Hi-Concept** •
- •
- •
- •
- •
- •

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo) ●
- Hi-Concept ●
- **Género:** ●
- ●
- ●
- ●
- ●

¿QUÉ GÉNEROS PUROS DE VIDEOJUEGOS HAY?

- **Acción**
 - Actuar sin pensar mucho, mucha adrenalina y reaccionar rápido.
- **Aventura**
 - Lo que importa es seguir una historia.
- **Estrategia**
 - Se trata sobre armar un plan y ejecutarlo. Toma de decisiones no triviales.
- **Simulación**
 - Reflejar un problema del mundo real. Ejercicios de optimización.
- **Puzzle**
 - Pensar de forma analítica, resolución de problemas.
- **Juguetes/Sand Box**
 - Divertirse experimentando libremente. Sin reglas claras de ganar/perder.
- **Educacional**
 - La finalidad es aprender, por lo general a partir de experimentar.

¿QUÉ SUB-GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS HAY?

Según la ambientación, temática o el género de la narrativa:

Terror, Fantasy, Ciencia ficción, Deportivos, etc.

Como referencia a al primero o más relevante del subgénero:

Metroidvania, DOTA, Tower defense, Battlegrounds o Battle Royal

Según la mecánica:

- 4X
- ARPG
- Aventura gráfica
- Baile
- Beat'em Up
- Brawler
- Bullethell
- CCG
- Clicker
- Incremental
- Creación musical
- Dual Stick Shooter
- Dungeon Crawler
- Endless runner
- RTS (Estrategia en tiempo real)
- Estrategia por turnos
- FPS (First Person Shooter)
- First Person Walker
- Third Person Shooter
- Gestión
- God Game
- Hack 'n' Slash
- JRPG
- Libro juego
- Juegos de Lucha
- Mánager
- MMO
- MMORPG
- MOBA
- Musical
- Novela visual
- Party game
- Plataformeros
- Point and Click
- Point and Shoot
- Ritmo
- Karaoke
- RLS
- Roguelike/Roguelite
- RPG (Juegos de Rol)
- RTS
- Run and gun
- Shoot'em Up
- Shooter
- Matamarcianos
- Shooter On Rails
- Sigilo
- Survival Horror
- TBS
- TCG
- MOBA
- TPS
- Juegos de Disparos
- Tycoon
- Wargame.
- Etc.

Ver definición de términos comunes de subgéneros en <http://www.gamerdic.es/tema/generos/>

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo) ●
- Hi-Concept ●
- Género: ●
- **Target:** ●
- **Plataforma / Tecnologías** ●
- ●
- ●

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo) •
- Hi-Concept •
- Género: •
- Target: •
- Plataforma / Tecnologías •
- **Competidores, juegos similares.** •
- **Diferencial con otros juegos similares.**

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo)
- Hi-Concept
- Género:
- Target:
- Plataforma / Tecnologías
- Competidores, juegos similares.
- Diferencial con otros juegos
- **Main Features**
- **Unique Selling points:**
-
-
-
-

similares.

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo)
- Hi-Concept
- Género:
- Target:
- Plataforma / Tecnologías
- Competidores, juegos similares.
- Diferencial con otros juegos
- Main Features
- Unique Selling points:
- **Sinopsis de las historia**
-
-
-
-

similares.

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo)
- Hi-Concept
- Género:
- Target:
- Plataforma / Tecnologías
- Competidores, juegos similares.
- Diferencial con otros juegos
- Main Features
- Unique Selling points:
- Sinopsis de las historia
- **Mecánica**
- **Gameplay**
-
-

similares.

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

¿QUÉ ES LA MECÁNICA?:

Es el conjunto de reglas que definen cómo se juega:

Como se gana y en qué casos se pierde.

Define como el jugador gana puntos, avanza en el juego o derrota a los enemigos.

¿QUÉ ES EL GAMEPLAY?:

Son las acciones que el jugador puede hacer en el juego.

Describe los controles, las acciones válidas que hace el jugador.

Son ejemplos de situaciones por las que el jugador atraviesa cuando juego el videojuego.

Se analiza sacando las referencias de la temática de juego o la fantasía de los significados de los elementos del juego.

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo)
- Hi-Concept
- Género:
- Target:
- Plataforma / Tecnologías
- Competidores, juegos similares.
- Diferencial con otros juegos
- Main Features
- Unique Selling points:
- Sinopsis de las historia
- **Mecánica: Reglas**
- **Gameplay: Dinámicas/Controles**
-
-

similares.

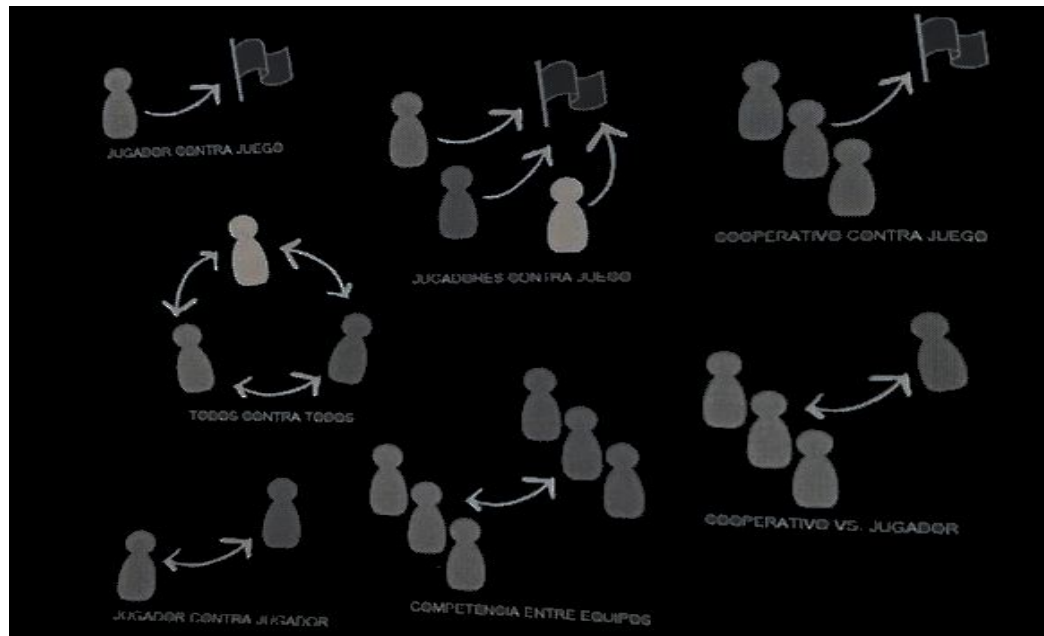
SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

Del libro "Challenges for Game Designers" de Brenda Romero y Ian Scherreiher (2007)

Dinámicas núcleo:

1. Adquisición territorial
2. Predicción
3. Razonamiento espacial
4. Supervivencia
5. Destrucción
6. Construcción
7. Coleccionismo
8. Persecución y evasión
9. Comercio e intercambio
10. Carreras

Dinámicas respecto a jugadores:



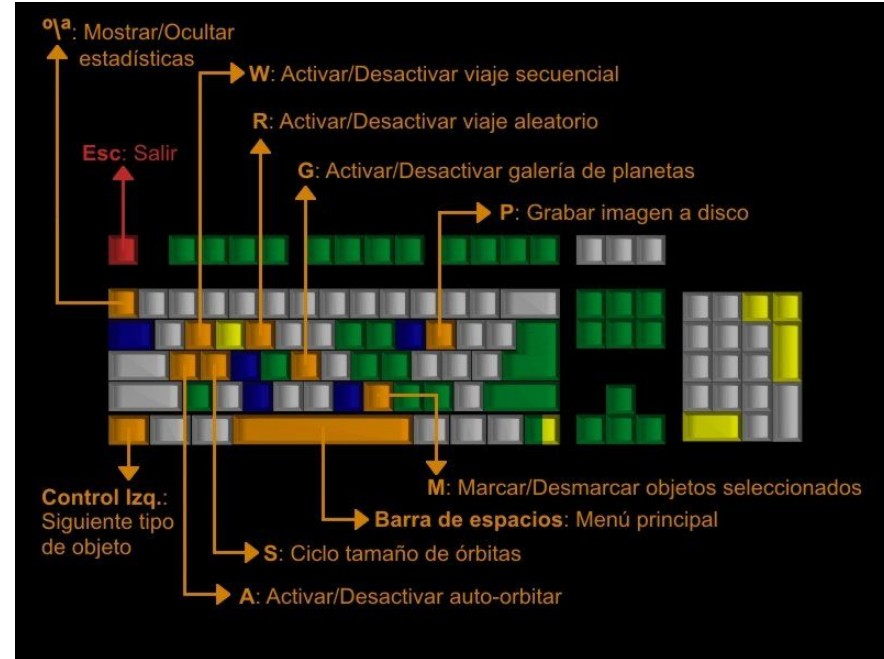
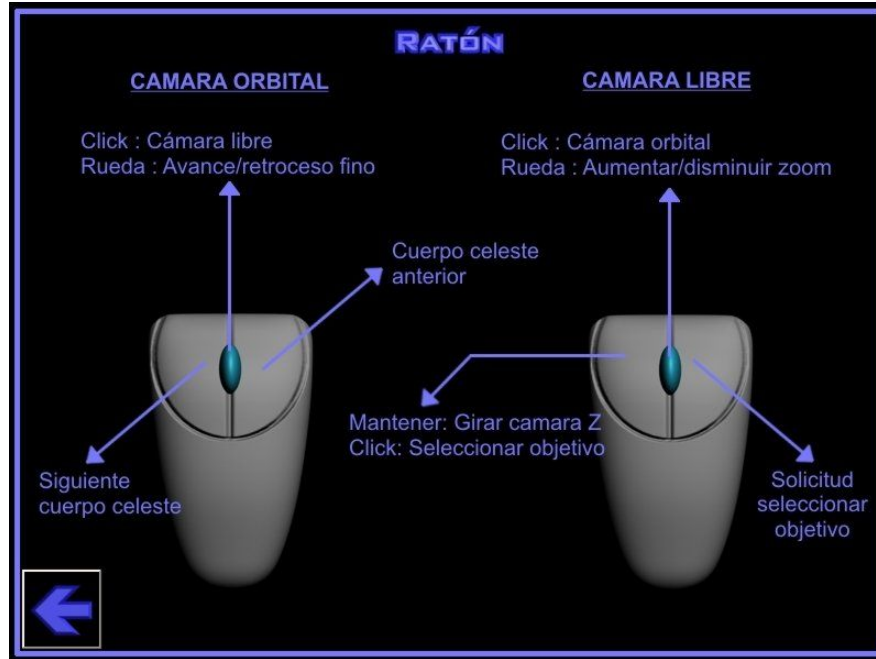
SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo)
- Hi-Concept
- Género:
- Target:
- Plataforma / Tecnologías
- Competidores, juegos similares.
- Diferencial con otros juegos
- Main Features
- Unique Selling points:
- Sinopsis de las historia
- Mecánica: Reglas
- **Gameplay: Dinámicas/Controles**
-
-
-

similares.

SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

GAMEPLAY: DIAGRAMAS DE CONTROLES



SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo)
- Hi-Concept
- Género:
- Target:
- Plataforma / Tecnologías
- Competidores, juegos similares.
- Diferencial con otros juegos
- Main Features
- Unique Selling points:
- Sinopsis de las historia
- Mecánica: Reglas
- Gameplay: Dinámicas/Controles
- **Ejemplos de Gameplay**
-

similares.

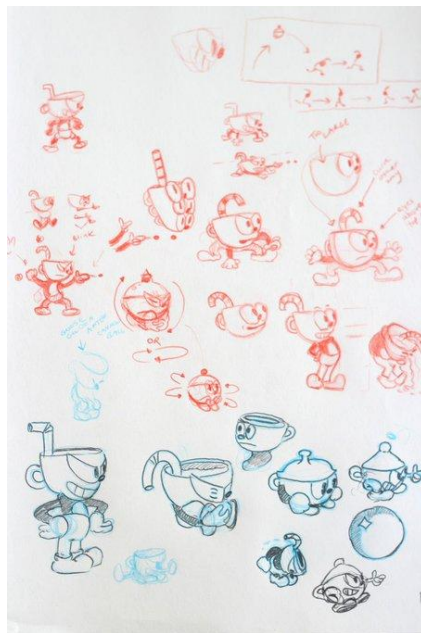
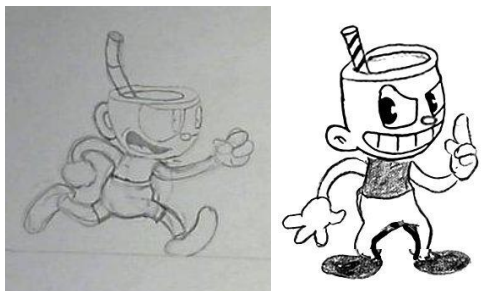
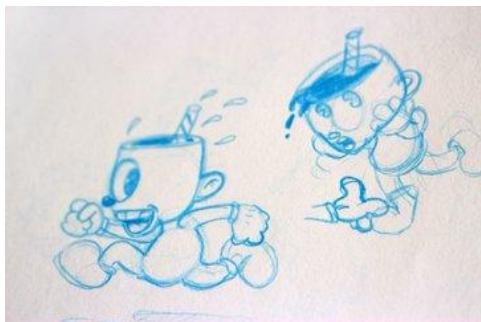
SECCIONES DE UN DOCUMENTO DE CONCEPTO

- Nombre (título y subtítulo)
- Hi-Concept
- Género:
- Target:
- Plataforma / Tecnologías
- Competidores, juegos similares.
- Diferencial con otros juegos
- Main Features
- Unique Selling points:
- Sinopsis de la historia
- Mecánica: Reglas
- Gameplay: Dinámicas/Controles
- Ejemplos de Gameplay
- **Concept Art**

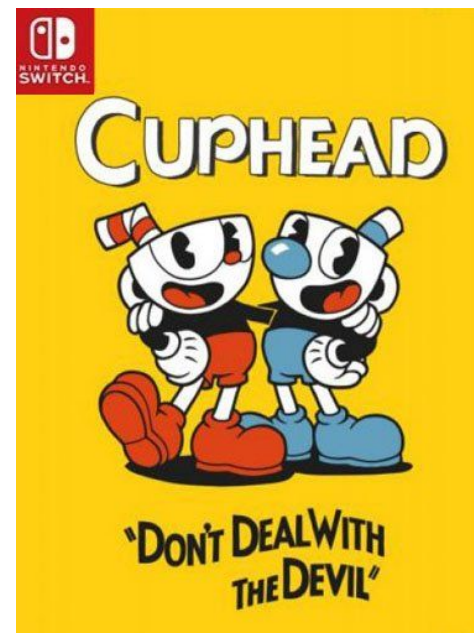
similares.

CONCEPT ART Y ARTE FINAL

Concept Art



Final Art



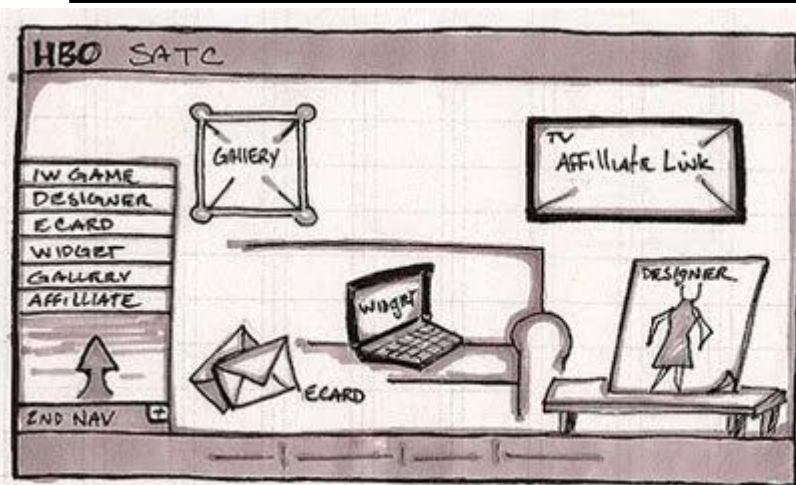
GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

SECCIONES DE UN GDD

Algunas secciones que deberían estar incluidas:

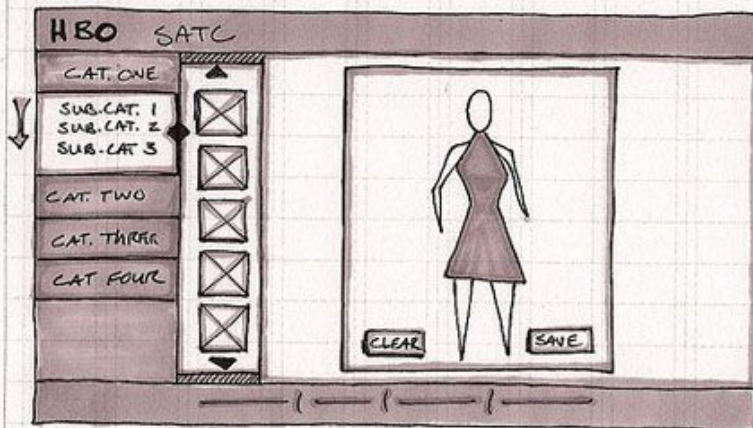
- Hi-Concept
- Features:
- Mecánica (reglas)
- Gameplay/Controles
- Dinámicas (MDA)
- Historia
 - Sinopsis
 - Fichas de Personajes.
 - Guión
 - Cut-scenes
- Interfaz:
 - Flujo de pantallas
 - Diseño de pantallas
 - Wireframes, Diseño de menues, Mockups.
 - UI (Diseño de interfaz de jugador)
 - Wireframes, Mockup
- Elementos para el diseño de Niveles
 - Ladrillos de gameplay
 - Variables de dificultad
 - Progreso (del jugador, de las reglas).
 - Objetivos de corto, mediano y largo plazo
 - niveles
- Logros

SECCIONES DE UN GDD: WIREFRAMES



MAIN HUB

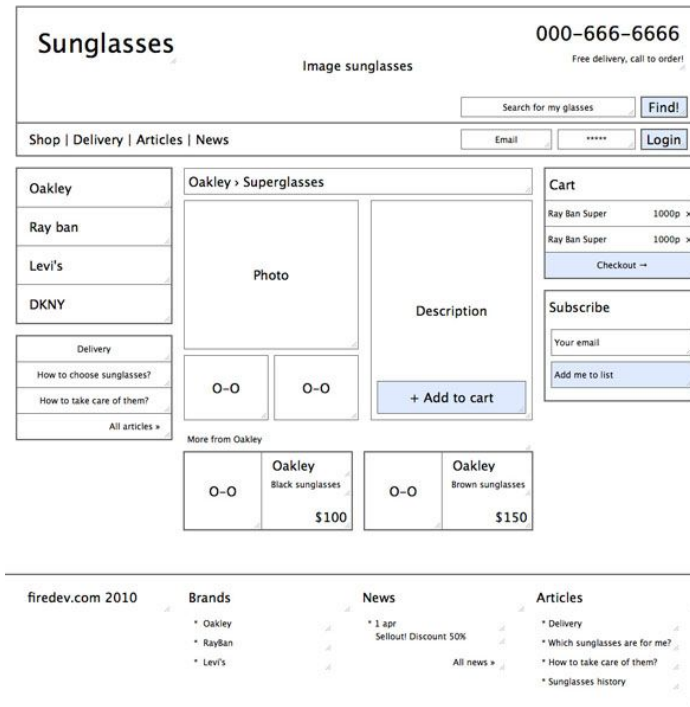
- Interactive Environment Elements are Hotspots that lets users move to other "rooms".
- Each element has roll over text that prompts users on links action.
- Available 2nd NAV that can be used instead of navigating the game.



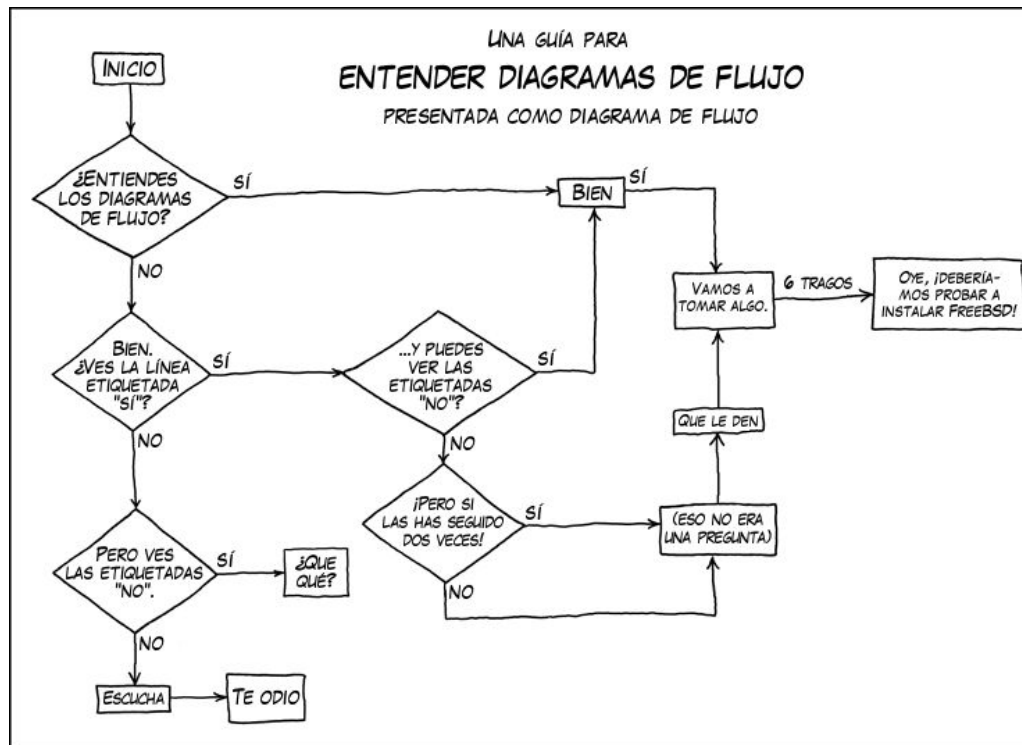
DESIGNER

- Multiple categories handled through Accordion Menu.
- Each category can expand as necessary.
- Selection of Subcat. Initiates fly out of Dress "frames". Scroll.

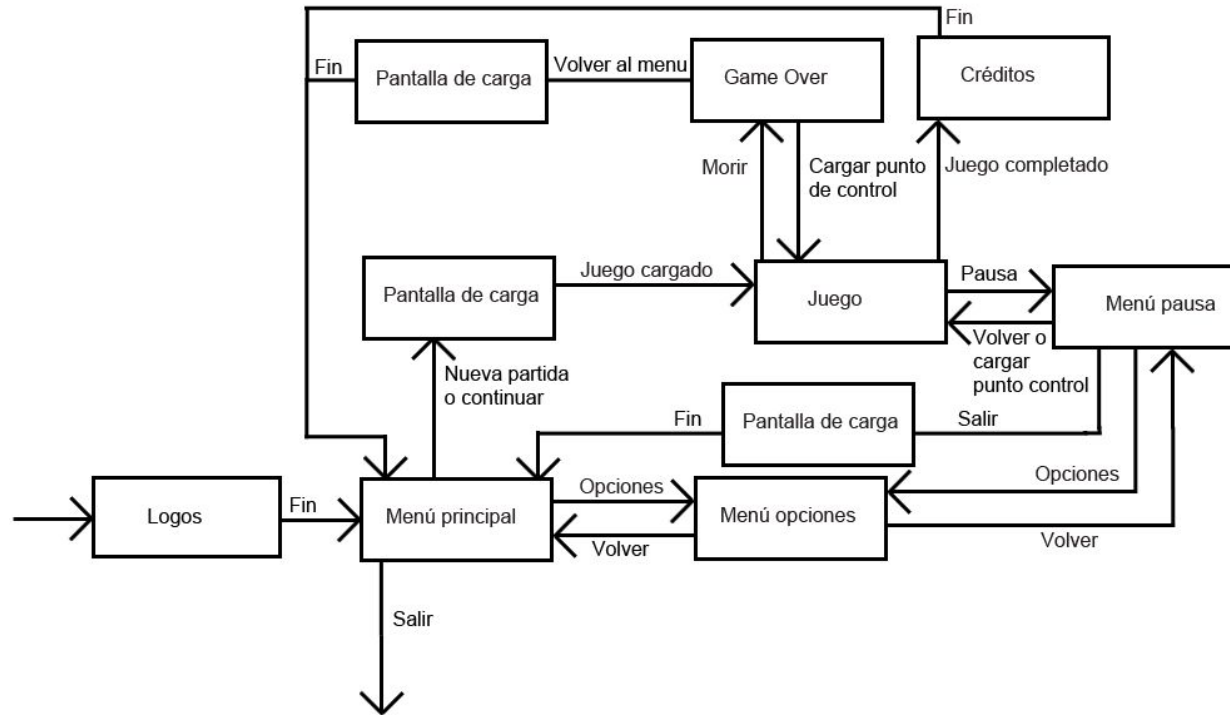
SECCIONES DE UN GDD: WIREFRAMES



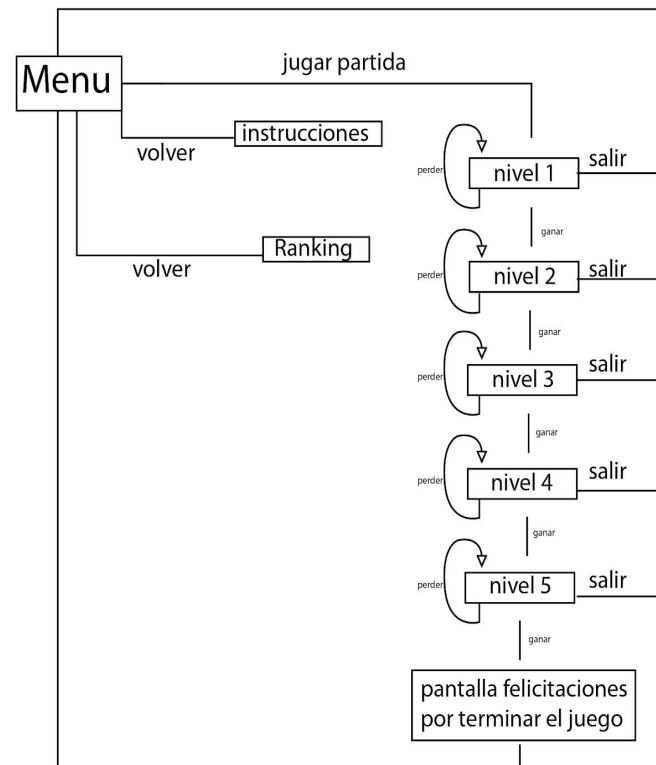
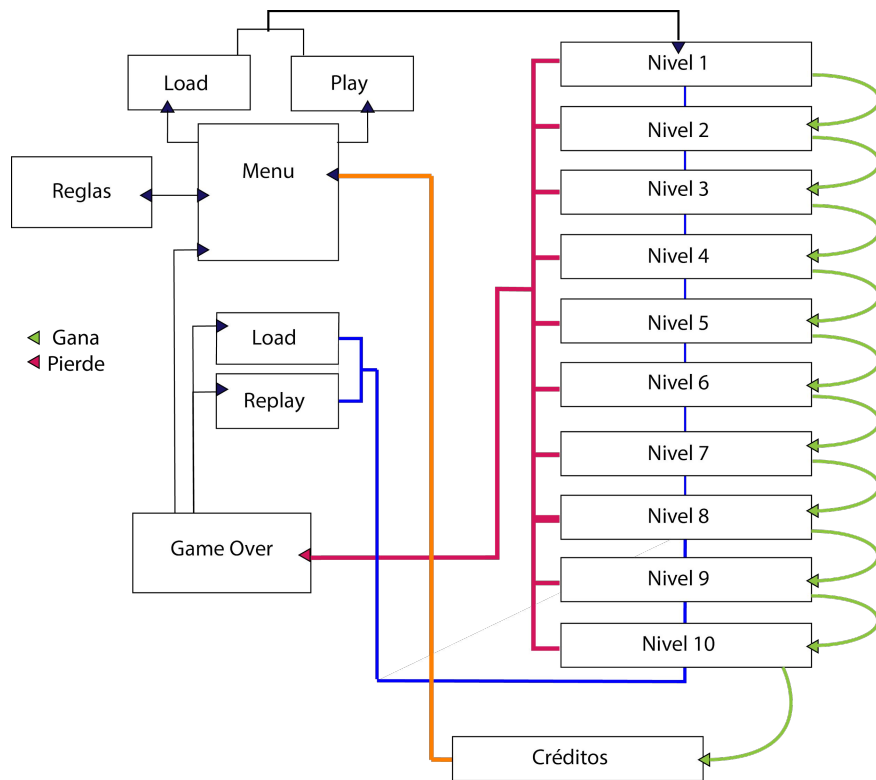
SECCIONES DE UN GDD: DIAGRAMA DE FLUJOS:



SECCIONES DE UN GDD: FLUJO DE PANTALLAS:



SECCIONES DE UN GDD: FLUJO DE PANTALLAS:



BIBLIA DE ARTE

BIBLIA DE ARTE

- Concept Art
- Bocetos de Personajes
 - Al menos un personaje final
- Fondos o escenarios
 - Al menos un ejemplo de fondo
- Manual de marca:
 - Logo.
 - Tipografías.
 - Paletas de colores.
- Maquetas de la UI

BIBLIA DE ARTE: PERSONAJES



(Right a view of the armor)
The armor is a mix of metal and fabric, and may vary in design throughout the game, and may vary in design throughout the game, and may vary in design throughout the game.

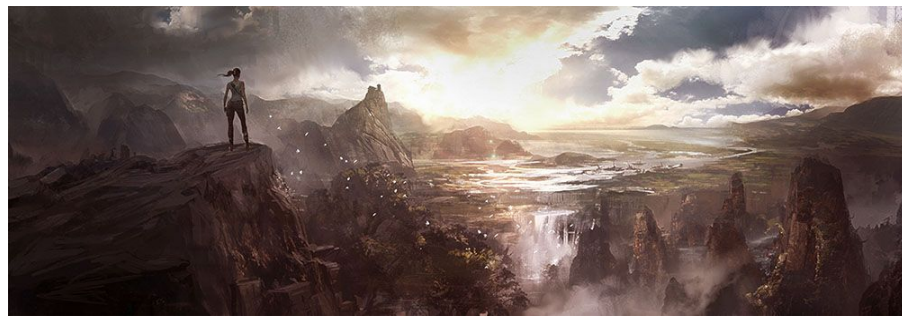
BIBLIA DE ARTE: CONCEPT ART PERSONAJES



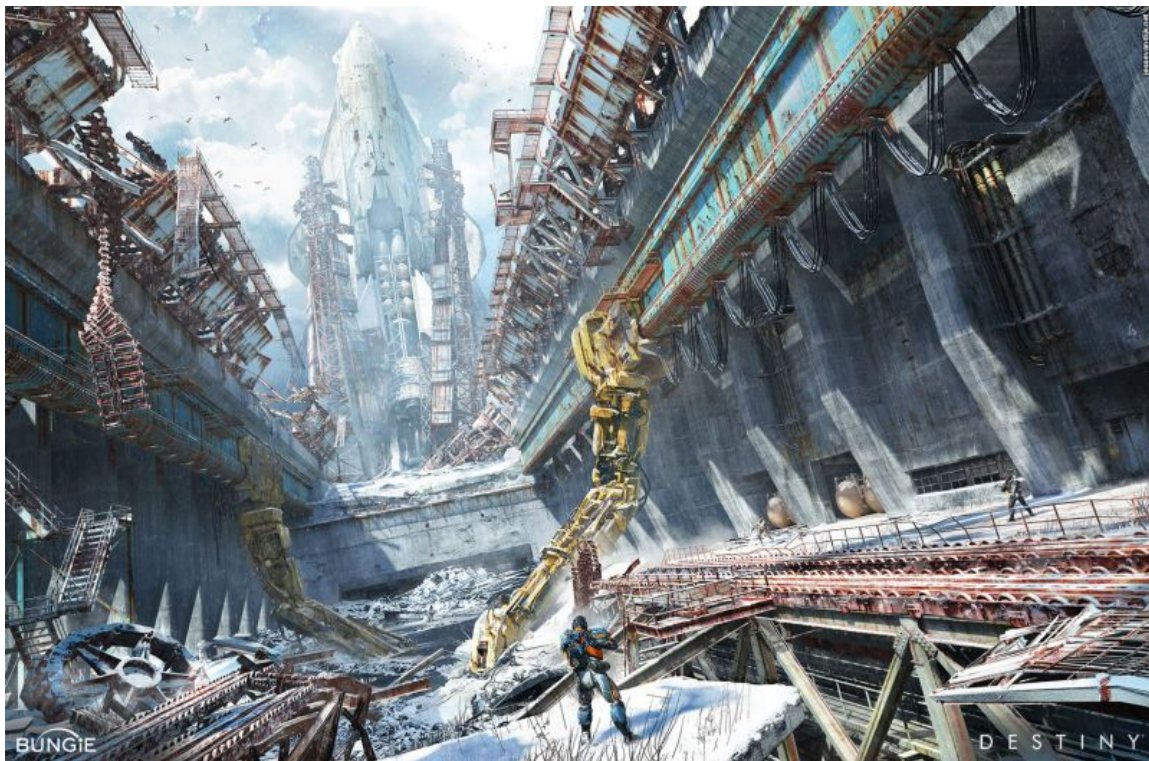
Concept Art
de personaje
de BadLand

BIBLIA DE ARTE: CONCEPT ART

<http://www.tombraderhq.com/archives/2015-04-06-TR9-Concept-Art>



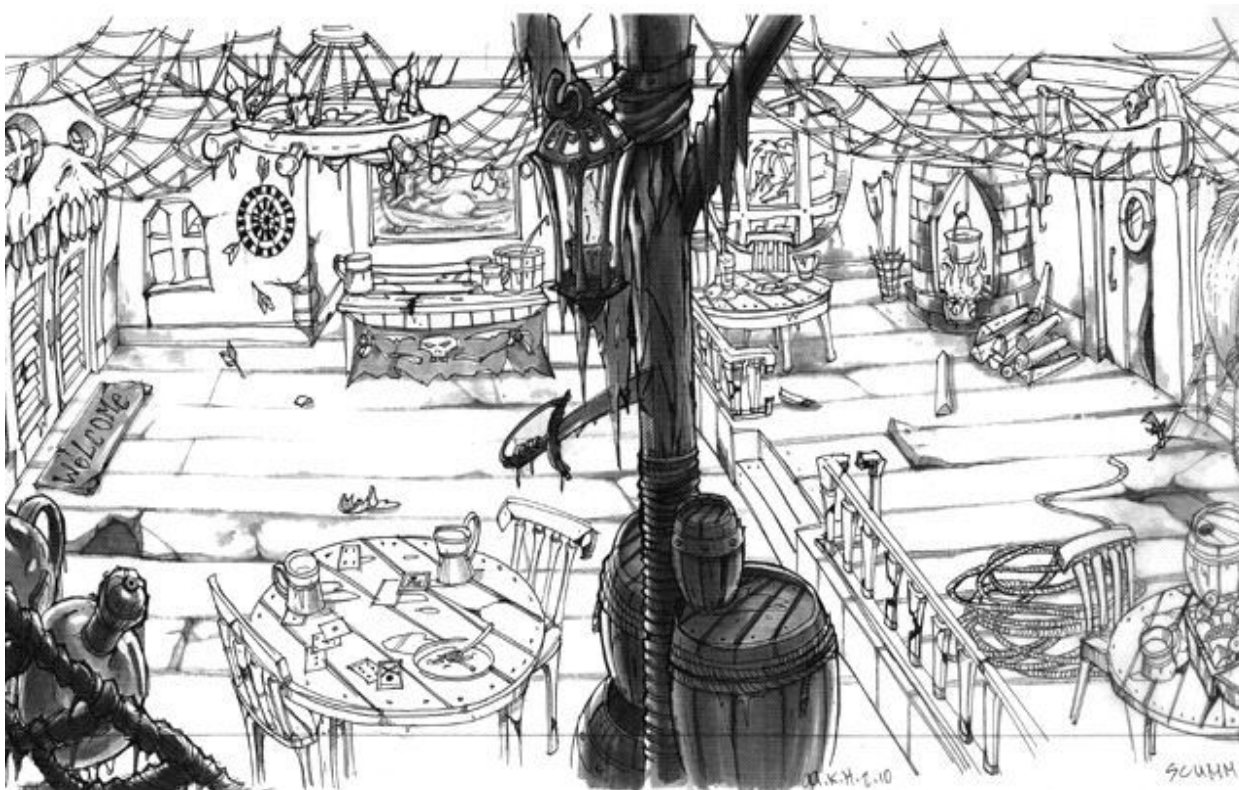
BIBLIA DE ARTE: CONCEPT ART FONDOS



DESTINY

by Jesse van Dijk

BIBLIA DE ARTE: CONCEPT ART ESCENARIOS



The Secret off
Monkey island:
Scumm bar
concept art

BIBLIA DE ARTE: CONCEPT ART ESCENARIOS



The Secret off
Monkey island:
Scumm bar
(CGA version)

BIBLIA DE ARTE: CONCEPT ART ESCENARIOS



The Secret off Monkey island: Scumm bar (EGA version)

BIBLIA DE ARTE: CONCEPT ART ESCENARIOS



The Secret off
Monkey island:
Scumm bar
(remastered version)

BIBLIA DE ARTE: CONCEPT ART ESCENARIOS



The Secret off
Monkey island:
Scumm bar
(Special version)

¿PREGUNTAS?

¡GRACIAS!

Eduardo Rodríguez Ortega
<eromail@gmail.com>