



DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CONTENIDO DEL GDD

A continuación, se enumera una serie de puntos que debería contener un GDD. Esta guía es orientativa, y se debe ajustar al juego que se pretende diseñar.

Usa **bocetos**, **croquis**, **dibujos a mano alzada**, o los **esquemas** que consideres necesarios para aclarar conceptos y desarrollarlos.

Presentación y edición documental:

- Título del proyecto, cabecera, concepto abstracto descrito en un único párrafo. Presenta índice tras la cabecera, títulos numerados con subíndices, notas al pie de página, orden y estructuración de exposición de contenidos, tipografía legible, pies de imágenes, figuras y esquemas

Planificación:

- Incluye equipo de trabajo, misiones asignadas, diagrama de Gantt con tareas, temporización y relaciones entre ellas.

General:

- Videjuego clasificado correctamente: Género en el que se inscribe, plataformas en las que se comercializará, público objetivo, clasificación **PEGI** (*Pan European Game Information*) justificada. Responder a preguntas ¿Qué es lo que hace que sea nuevo y diferente? ¿Qué es lo que hace que sea emocionante?

Gameplay:

- Acciones que pueden hacer los personajes y los **NPC** (*Non-Playable Character*), objetos que pueden utilizar, armamento, qué puede hacer cada uno, potenciadores, efectos negativos.

Historia:

- Si existe, describir situación previa al juego (prólogo), tramo histórico que recorrerá el juego y situación posterior (epílogo)

Niveles de juego:

- Objetivo de cada uno de ellos, retos a superar, relación entre ellos, relación con la historia, nuevos personajes que aparecen

Personajes:

- Descripción física y psicológica; historia, si la tiene; relación con otros personajes y elementos de juego, atributos, **IA** (*Inteligencia Artificial*)



Elementos de juego:

- Objetos que aparecen en el juego que no son personajes: fondos, objetos decorativos, armamento, objetos neutrales, objetos clave, si son coleccionables, restricciones de colección como incompatibilidades con personajes o entre ellos, cantidad máxima de elementos que se puede llevar encima, etc.

Interacción:

- Diagrama de navegación entre pantallas de menú. **HUD** (*Head-Up Display*) / **OSD** (*On Screen Display*) / Punto de cámara, perspectiva. Mapa de teclas

Otros:

- Aspectos no contemplados en los puntos anteriores: multijugador, soporte en línea, aspectos experimentales, uso de dispositivos hápticos, empleo de RA (Realidad Aumentada), RV (Realidad Virtual), uso de *plugins* externos, complejidad general del proyecto, nivel de acabado, experiencia de juego global, etc.

NOMENCLATURA

PEGI (*Pan European Game Information*)

Sistema de clasificación europeo del contenido de los videojuegos y otro tipo de software de entretenimiento. Proporciona clasificaciones por edad para videojuegos en 38 países europeos. La clasificación por edad confirma que el juego es apropiado para jugadores de cierta edad. PEGI considera la idoneidad de edad de un juego, no el nivel de dificultad.

NPC (*Non-Playable Character*)

Concepto que se utiliza en el mundo de los videojuegos para definir a todos aquellos personajes que nosotros, como jugadores, no podemos utilizar ni controlar.

HUD (*Head-Up Display*)

Conjunto de iconos, números, mapas, etc. que durante el juego nos dan información sobre el estado de nuestra partida y/o nuestro personaje, como por ejemplo vida restante, ubicación, munición, objetos en uso, etc.

OSD (*On Screen Display*)

Nos permite superponer los datos que nosotros queramos en pantalla para que, mientras estamos jugando, podamos conocer en tiempo real los datos que tengamos asignados para mostrar: como es totalmente configurable, y además dispone de muchas opciones, siempre veremos los valores que más nos interese vigilar