

Game Design Document

Diseño de Videojuego II: Andrés Rossi – Ramiro Rodríguez

A través del presente documento detallaremos una estructura recomendada para tener un hilo conductor en la creación del documento de diseño a fin de evitar obviar aspectos importantes. Esta es una guía de referencia la cual puede variar de acuerdo a la experiencia, expectativas, nivel de detalle deseado o genero del juego.

Para una completa comprensión del documento el mismo esta debe ser leído con el ejemplo aplicado: "GDD Ejemplo Aplicado - Dragon_Rush_V1_2.pdf"

Índice:

1. [Titulo](#)
 - a. [Control de versiones](#)
 - b. [Datos Tecnicos](#)
 - c. [Descripcion del juego](#)
 - d. [0.Navegacion de escenas](#)
 - e. [1.Escena de preloader](#)
 - f. [2.Escena de Transicion](#)
 - g. [3.Escena de inicio](#)
 - h. [4. Escena de ayuda](#)
 - i. [5. Escena de juego](#)
 - i. [5.1. Controles](#)
 - ii. [5.2. Estructura general de etapas](#)
 - iii. [5.3. Escena de Etapa superada](#)
 - iv. [5.4. Escena de juego perdido](#)
 - v. [5.5. Escena de juego superado](#)
 - vi. [5.6. Elementos del escenario](#)
 - vii. [5.7. Filosofia de diseño de etapas](#)
 - viii. [5.8. GUI](#)
 - ix. [5.9. Powerups](#)
 - x. [5.10. Bocetos etapas](#)
 - xi. [5.11. Puntaje](#)
 - xii. [5.12. Musica y Sonido](#)

Control de versiones

Aquí se debe identificar quien y cuando introdujo que cambios al documento.

Version X.X (XX/XX/20XX). Editado por XXXX:

- Cambio 1
- Cambio 2
- Cambio 3

Datos Tecnicos

Genero de juego: Plataformas, Simulación, Carreras, otros.

Modos de juego: Single/Multi player. Social. Otro

Plataforma: Web, Consola, Tablet.

Target de publico: edad y genero.

Objetivo: meta que persigue el juego para con el jugador.

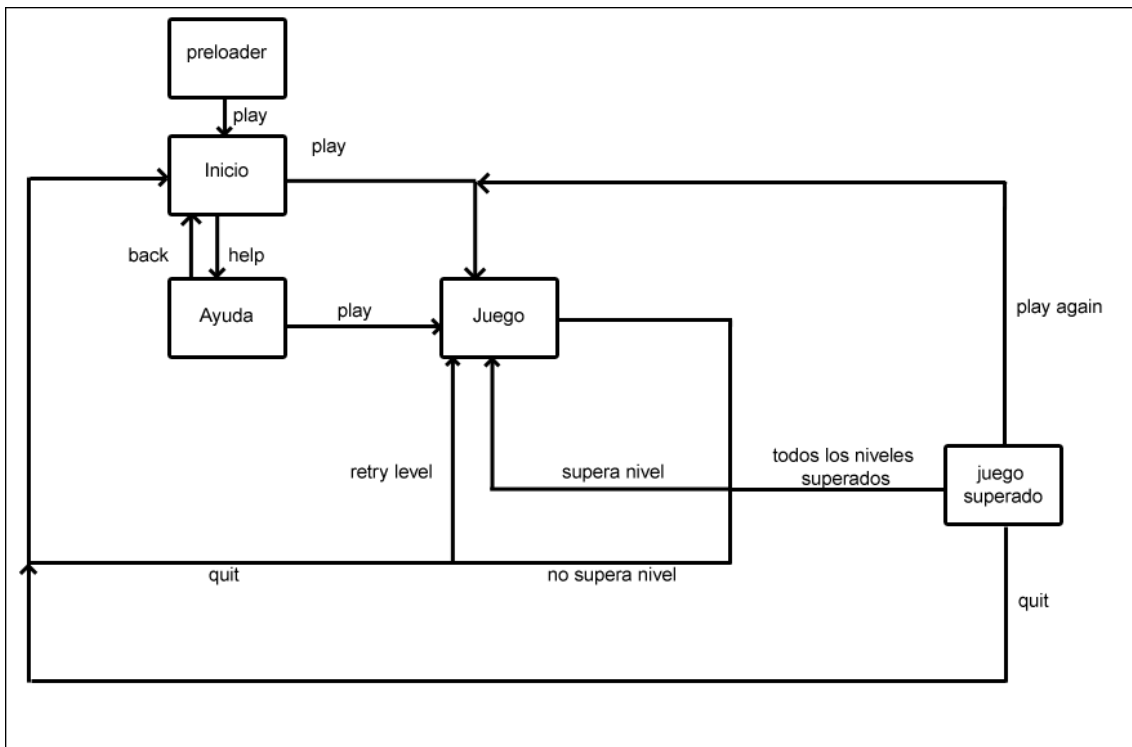
Persistencia de datos: si habrá usuarios, sesiones, high scores, otros

Descripcioon del juego

Breve descripción del juego donde citeamos referencias, imágenes, links.

0.Navegacion de escenas

0.1. Imagen de referencia. Se incluye un grafico de referencia de todas las escenas y sus interrelaciones, como se accede de una a otra en el juego.



1.Escena de precarga

Que veo mientras el juego es descargado.

2.Escena de Transicion

En caso de existir un tiempo de espera entre la escena de precarga (preloader) y la escena de inicio del juego podemos utilizar una transición la cual debe ser detallada claramente en base a ejemplos de referencia o una maquetación rápida.

3.Escena de inicio

En caso de utilizar una escena de inicio o introducción, deberemos detallar la narrativa presente en la misma, si la misma puede saltarse y los botones que se incluirán en los distintos momentos (el caso de botón de "siguiente", "saltar intro" u otros).

4. Escena de ayuda

Detalle de como funcionara el juego y que información contendrá la ayuda.

5. Escena de juego

5.1. Controles

- 5.17.1. Acelerar: arriba
- 5.17.2. Frenar/retroceder: abajo
- 5.17.3. Girar izquierda: izquierda
- 5.17.4. Girar derecha: derecha
- 5.17.5. Salto: espacio

5.2. Estructura general de etapas

Descripción de las etapas, donde comienzan, finalizan, objetivo de la misma, obstáculos y demás elementos claves para comprender como se constituyen los distintos niveles.

5.3. Escena de Etapa superada

Detallaremos que vemos al finalizar una etapa, desde el puntaje hasta la representación de bonificaciones especiales o escenas intermedias que realcen la narrativa de ese nivel.

5.4. Escena de juego perdido

Escena donde declararemos el final del juego, en la misma es importante contemplar los botones que contendrá (volver al menú, continuar, high score, otros), la presentación del puntaje y resultados obtenidos al final del juego, la posibilidad de continuar o no.

5.5. Escena de juego superado

Luego de superar un numero determinado de niveles el juego llegara a su fin donde debemos informar al jugador de los logros obtenidos, mostrar alguna escena que de un cierre a la historia que motivo al juego y por sobre todas las cosas realzar el merito del jugador por haber alcanzado el fin del juego.

5.6. Elementos del escenario

Es la escena del juego propiamente dicho, donde el jugador controla el personaje, vehiculo u otros e intentara superar las etapas.
Debe describirse con el tipo de vista, posición de cámara, animaciones y características del gameplay propiamente dicho.

5.7. Filosofia de diseño de etapas

Es importante dejar en claro cuál es el hilo conductor del diseño de los niveles, detallando si estos serán simples, complejos, contruidos en base a figuras, fotografias y cualquier elemento que ayude a dejar en claro las constantes y variables que utilizaremos en el diseño.

5.8. GUI (Interface gráfica de usuario)

Un aspecto clave para la comunicación con el usuario es la inclusión de indicadores claros de los valores que determinan el avancen del jugador dentro del juego. Es importante que independientemente del estilo grafico que utilizemos haya una comprensión rápida de estos indicadores.

Los utilizados con mayor frecuencia son: Tiempo, Puntaje, Energía, Salud, PowerUps

5.9. Bonus o Powerups

Es habitual brindar ayuda en distintos puntos del juego para lo cual nos valemos de poderes extra o power ups que de ser obtenidos facilitaran el avance del jugador.

Dado que modifican la estructura de puntajes y la dinámica natural del juego, es importante hacer una descripción minuciosa y testear rápidamente el efecto que los mismos generan en el juego. Dentro de los mas comunes utilizados habitualmente se encuentran: Vida extra, Energía/Salud, Armamento especial, Velocidad, Incremento de Puntaje (x5, x20, x50).

5.10. Bocetos etapas

Bocetar las etapas y poder evaluar rapidamente en papel el recorrido o accionar que el jugador deberá enfrentar permite ahorrar tiempo de implementación y re trabajo en etapas posteriores.

5.11. Puntaje

El sistema de puntuación suele ser tomado a la ligera incluso por encima de la musicalización del juego. Tener todos los elementos del juego y establecer reglas matemáticas claras para la evolución, castigo y premiación del jugador evitara la improvisación a la hora de definir los puntajes a utilizarse. En muchos juegos el puntaje es uno de los elementos motivadores más importantes para que el jugador vuelva a utilizar el juego.

5.12. Musica y Sonidos

Siendo uno de los aspectos comúnmente relegados de un juego, la música y sonido bien utilizados son unos de los aspectos diferenciadores dentro de los videojuegos. Es habitual recordar el sonido de un arma, la frase de un personaje o una melodía incluso por sobre las imágenes del propio juego.

Al ser un error común descuidar este aspecto en los juegos, es recomendable valerse de la mayor cantidad de referencias posibles que permitan comunicar a los músicos los resultados esperados.

Para una completa comprensión del documento el mismo esta debe ser leído con el ejemplo aplicado: "GDD Ejemplo Aplicado - Dragon_Rush_V1_2.pdf"