



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS HÍDRICAS



Tecnicatura en diseño
y programación de videojuegos

UNL VIRTUAL



Diseño de videojuegos I

Unidad 3

Level 9, El documento de diseño de juego

Docente
Francisco Cascallares

CONTENIDOS

1. ¿Qué es un GDD?	2
2. Explicar con imágenes.....	2
3. Organización de un GDD	5
4. Documento de diseño de juego	5
5. Algunos tips para escribir documentos de diseño	9

1. ¿Qué es un GDD?

Un GDD (Documento de Diseño de Juego, también conocido como *Game Design Document*) es el medio principal que tiene un *game designer* para comunicar un diseño de juego en detalle a los demás miembros del equipo (artistas, programadores, productores, sonidistas, músicos, etcétera), así como en ocasiones al cliente, cuando hay uno.

Existen, por otra parte, documentos específicamente preparados para cada disciplina – guión de audio (para definir cada uno de los sonidos del juego), listas de cada una de las animaciones a utilizar para los objetos que las utilizan a lo largo del juego, o descripciones minuciosas de los pasos lógicos de cada secuencia de mecánicas y funcionalidades para los desarrolladores (entre muchos otros). El GDD es un documento más general y abarcador que estos –toma un poco de cada área y lo combina para que todos puedan tener una visión compartida del juego que están desarrollando y para resolver la mayor parte de las preguntas que pueden surgir.

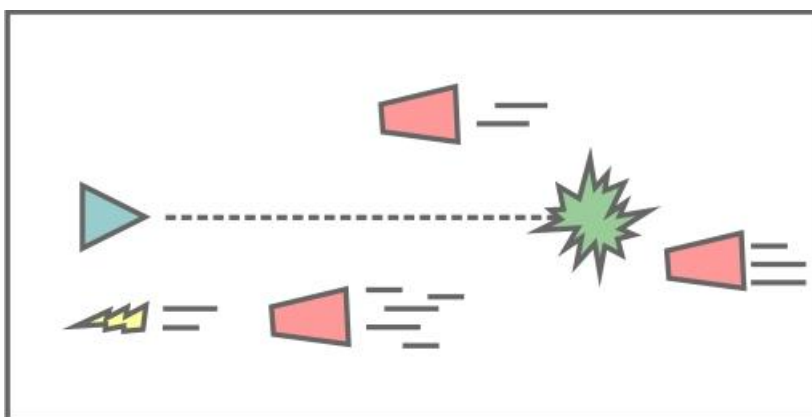
Como el juego mismo, el GDD es renovado y actualizado constantemente para reflejar el estado actual del juego. Lo ideal es que por cada versión del juego haya una versión del GDD. Es, también, una de las primeras tareas de un *game designer* al comienzo del desarrollo de un juego, de donde se empiezan a desprender las tareas a realizar por cada miembro del equipo.

Un GDD debe explicar el diseño completo de un juego. El sistema de juego descrito debe ser coherente, y cada elemento necesita estar definido y explicado paso a paso, para que otras personas puedan desarrollar la visión del diseñador. El documento está organizado con claridad y redactado en un lenguaje formal pero comprensible para que personas provenientes de disciplinas diferentes puedan comprender lo que el diseñador quiere transmitir.

2. Explicar con imágenes

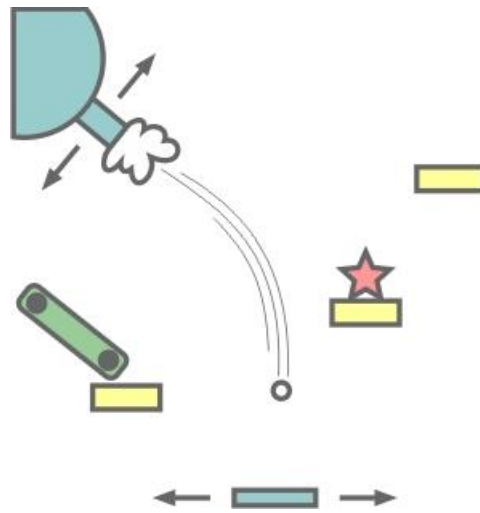
Es una buena idea (y de hecho muy extendida) presentar con imágenes todo lo que sea mejor mostrar de ese modo.

Antes de explicar cómo funciona el *gameplay* de un juego, siempre es mejor mostrar primero una imagen dibujada por nosotros o hecha a modo de collage digital, para que de un golpe de vista el lector se haga una idea inicial de lo que estamos queriendo explicar.



A veces, un feature o una secuencia de juego es más sencilla de explicar haciendo un pequeño storyboard o cómic con secuencias de cuatro o cinco acciones o momentos de juego.

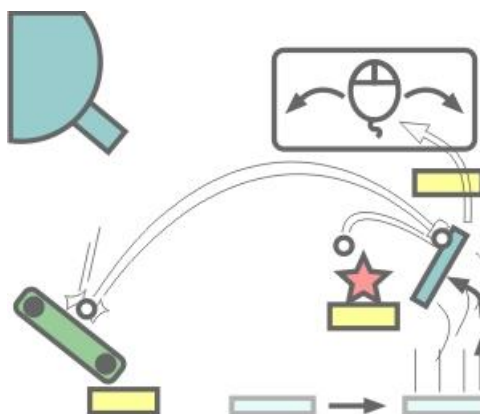
PASO 1. Inicio y teclas básicas

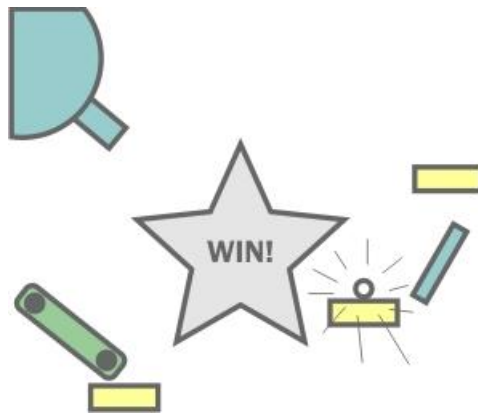


PASO 2. Otros movimientos de la plataforma



PASO 3. Features y rotación

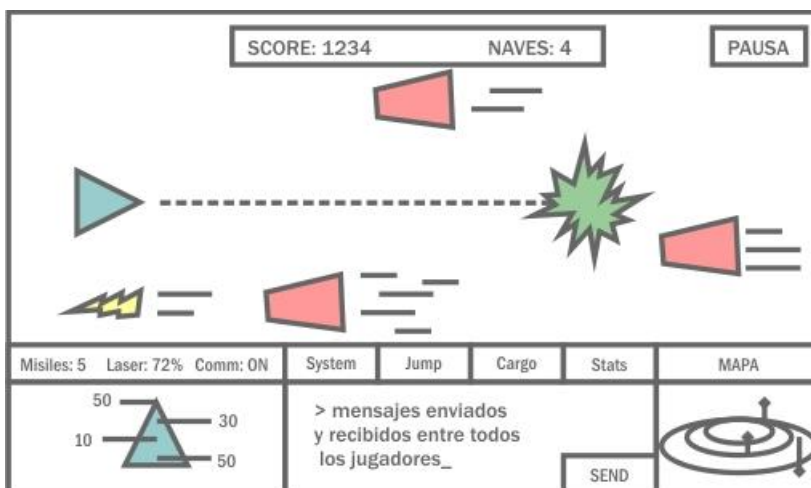


PASO 4. Objetivo

Lo mismo sucede con personajes, estilos de arte y diseños de niveles: es mejor ahorrarnos extensas descripciones y presentar bocetos de los personajes o bien imágenes tomadas de internet que representan aproximadamente lo que deseamos expresar. A veces, al ahorrarnos largas explicaciones, una imagen se torna más concreta que mil palabras, porque resuelve una pregunta de un golpe de vista.



Frente a la descripción en texto de una interfaz, siempre es preferible ver una imagen de la misma, aunque no sea más que líneas:



Aquí vemos que aún quedan cosas que explicar. ¿Qué es “Cargo”, por ejemplo? Pero también queda claro qué será necesario explicar y qué nos hemos ahorrado, y la explicación será más fácil de seguir gracias a este tipo de diagramas que se leen de un vistazo. Se los suele llamar *wireframes* (alambres) porque están hechos de líneas, como el mesh de un modelo 3D. Utilicen todos los *wireframes*, bocetos y collages que puedan en un GDD, porque en muchos casos unas pocas imágenes transmiten una visión más concreta del juego que explicaciones innecesarias en texto.

3. Organización de un GDD

Pensemos en un GDD como en una versión extendida del Documento de Concepto que ya vieron en la materia *Introducción al Diseño de Videojuegos*.

De hecho, paso a paso, nuestra materia estuvo organizada de modo de presentar los temas necesarios para confeccionar un GDD.

En líneas generales, el GDD consta de tres secciones principales:

1. Concepto, mecánica núcleo, temática, experiencia de juego, audiencia.
2. *Gameplay* inicial: Sistema de juego, reglas, personajes, obstáculos, desarrollo de temática y narrativa, mecánicas secundarias.
3. Profundidad del *gameplay*: features, progresión, organización de niveles

Si bien se organizan bajo tópicos un tanto diferentes, estos son aproximadamente los datos que un GDD necesita dejar en claro. Lo importante es que presentemos el juego idea a idea desde lo más general a lo más particular, en una progresión lógica. A continuación, podemos ver un modelo de GDD que nos servirá para completar esta actividad. Pero es muy probable que, dependiendo del juego específico que estén diseñando, deban expandir más ciertos temas, o incluso crear secciones nuevas para explicar lo suficientemente a fondo ciertos aspectos de su juego. Cuando se vean en la necesidad de incluir secciones nuevas, háganlo respetando la lógica de “general a particular” de un GDD, e incluyanlas en las partes más convenientes del documento para no confundir su organización. Pero también vean de incluir en secciones que ya existen –por ejemplo, en general los juegos con mucha narrativa van revelando la historia de a porciones a lo largo del documento, de general a particular, metiendo información en secciones como Concepto, Introducción, Ejemplo de juego, Personajes, etc., y gran parte de la historia se cuenta en un documento aparte de guión.

Una aclaración: es muy frecuente que los GDD se redacten en inglés, especialmente en los casos en que el equipo de trabajo o el cliente o algún lector que necesite acceder a este documento (como un *publisher*) se encuentre en otros países. Incluso cuando no hay necesidad de redactar en inglés, los títulos de las secciones suelen mantener muchas palabras en ese idioma. Aquí daremos una versión en castellano, pero aclarando los títulos en inglés para que los tengan a mano en un futuro.

4. Documento de diseño de juego

<NOMBRE DEL JUEGO>

<versión x.x>

DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO

(GAME DESIGN DOCUMENT)

<AUTOR>

VERSIÓN: <DD/MM/AAAA>

Parte 1: Vistazo general del juego

Esta parte debe ser lo más breve posible. En general no se extiende por más de una página y media a dos páginas.

Concepto general (Overview)

1-2 párrafos breves [4-5 líneas cada uno] explicando la idea general del juego. La explicación no necesita incluir detalles pero sí la mención de 3 elementos clave:

- Género o tipo de juego (mencionando también plataforma –Xbox360, online para tal o cual portal, Nintendo Wii, etc).
- Objetivo del juego.
- Qué lo caracteriza o lo hace único frente a otros juegos de ese estilo: la experiencia de juego u otro aspecto.

Opcionalmente, algún dato extremadamente importante puede ser incluido aquí –por ejemplo la temática, el trasfondo de la historia o la estética o tecnología o controles especiales a emplear, si son clave para comprender la idea general del juego y su *appeal*. Responde inmediatamente a la pregunta “de qué se trata” mientras deja en claro cómo se diferencia de otros similares, “qué tiene de especial”.

Luego habrá más espacio para explayar en los detalles; la brevedad de esta sección es clave .

Audiencia principal (Target Audience/Core Audience)

1-2 párrafos. Es importante aclarar desde el principio quién pretendemos que juegue a nuestro juego. Cuanto mejor podamos definirlo, mejor se comprenderá el diseño del juego y menos dudas generará en quien lo lee. No sólo hay que incluir datos como qué edad tiene la audiencia, sino explicaciones más a fondo de dónde lo jugará –la plataforma define en gran medida el tipo de audiencia–y el tiempo de juego total propuesto. Otros datos importantes para tu juego, como hábitos que veas conveniente resaltar, van aquí.

Mecánica núcleo (Core mechanics)

En general esto se redacta como una lista de ítems u oraciones sueltas. No más de 5 líneas describiendo paso a paso únicamente la mecánica base del juego –las acciones principales que el jugador realizará a lo largo del juego. Más adelante habrá espacio para desarrollar el resto. Todavía estamos construyendo una idea muy general del juego.

Controles

¿Cómo se controla el juego? 1 Párrafo breve o bien una lista de pocos ítems/oraciones. Usá gráficos si te ayuda a resumir todo a un vistazo.

Ejemplos

Ejemplos de otros juegos que posean mecánicas o aspectos similares al nuestro. No más de 3-5 juegos en general, con un enlace a su descarga o a un video de gameplay (si es posible, señalar el minuto y segundo en que aparece lo que querés que otros vean en particular del video), una imagen de cada uno y un breve texto que explique concretamente qué tenemos que ver en cada uno para entender por qué aparece aquí citado. Si el juego es para un cliente, en general existe la exigencia de que la mecánica sea probadamente exitosa. En juegos de autor y experimentales, muchas veces es lo opuesto: idealmente no habría ninguna otra mecánica para comparar a la nuestra –pero sí, tal vez, alguna funcionalidad, o un concepto cercano, o un ejemplo de la estética o ritmo del juego, etc., que puedas tomar de diversos juegos, de aquí y de allá. Siempre es importante ser extremadamente específicos con qué deseamos que vean de cada ejemplo propuesto, ya que de no hacerlo esto puede llevar a que el lector de este documento se haga ideas iniciales distintas a lo que intentamos comunicar. También es importante señalar qué partes ver de un video, ya que estos pueden ser extensos y un lector de un GDD se caracteriza por no tener paciencia, necesita entender de inmediato y con suma claridad.

Parte 2: Entrando en detalles

Ejemplo de juego (Sample Gameplay):

La idea principal aquí es explicar con muchas imágenes y textos breves que redondeen esas imágenes cómo sería la experiencia de jugar a un nivel de este juego. Esta experiencia comienza desde que se inicia el juego, navegando por el menú, hasta ingresar al juego en sí. Y termina dejando en claro dos aspectos fundamentales: la condición de pérdida y la condición de victoria (*lose condition* y *win condition*): es decir, cómo pierdo el juego (game over) y cómo gano este nivel o el juego completo, así como qué sucede exactamente en cada caso.

Esta parte suele ser más extensa, y por eso en general está dividida en secciones. Como verán, estas secciones reflejan el orden de las pantallas con las que el jugador se encuentra –desde que el juego empieza hasta que está jugando. (Muchas veces, esta demostración se continúa detallando visualmente cómo funciona cada nivel de un juego). La organización de esta parte depende completamente del juego que estén diseñando, pero aquí incluimos una serie de títulos que les darán una idea general de cómo hacerlo:

Introducción (Intro cutscene)

Si hay una secuencia animada, o de texto, u otro tipo de introducción, explicarla aquí brevemente –lo suficiente como para que el lector de este documento pueda hacerse una idea como para comprender todo lo que sigue.

Menú Principal (Main Menu)

Opciones del menú, como Ayuda, Jugar, Ingresar algún código, etc. Incluir algún *wireframe* de interfaz si la interfaz presenta alguna característica que lo amerite. Si la pantalla de Ayuda tiene alguna peculiaridad, es mejor mostrarla también. Incluir explicación de cómo se presentará la ayuda.

Game Screen

Esta parte empieza a mostrar el gameplay en la pantalla de juego, y suele ser extensa (2-3 páginas aproximadamente), pero si logran hacerla más breve es mejor. Lo ideal es comenzar esta sección con una imagen básica del nivel (en su estado de inicio), de modo que el lector ya tenga una imagen formada en su mente de lo que están a punto de transmitir. De otro modo, la idea que se haga puede variar mucho con respecto a lo que explican, y el lector puede entender un juego muy diferente al que están planteando. Como *game designers*, la efectividad de la comunicación es responsabilidad de ustedes; cuando algo así sucede, el *game designer* debe reescribir para evitar que esto suceda.

Cada imagen que incluyan (contenga o no flechas con texto o globos de diálogo explicativos) necesita de alguna explicación luego de ser presentada, para sostenerse (como vimos al final de 9.2).

Al leerlo, la experiencia debería ser la de estar mirando una partida de nuestro juego. (Eso apuntamos a que experimente cada lector de nuestro GDD: que “vea” el juego que tenemos en mente: con claridad, sin esfuerzo). Y, a la vez, debería cumplir el objetivo de, en un nivel, haber explicado todo lo importante acerca del juego inicial, el sistema de juego, las reglas y cómo es el umbral de entrada al juego. Se pueden incluir algunos features aquí –los suficientes como para que, más adelante, otros features se comprendan más fácilmente. Pero básicamente esta parte del documento explica lo que el juego presenta en la superficie, en los primeros minutos de juego.

Parte 3: Ir en profundidad

Esta parte se enfoca en desglosar el diseño de la profundidad a la que aspiran para el juego (features, reglas especiales, mecánicas secundarias, etc).

De aquí se intuye la dimensión (*scope*) total del proyecto –una cuestión de producción del juego y las posibilidades reales de alcanzar esas aspiraciones. El *scope* final de un juego se revela a través de todo lo que se vaya incluyendo aquí. Por ejemplo, un juego puede poseer una mecánica muy sencilla, pero puede revelarse imposible de producir porque su profundidad es demasiado compleja, o demasiado cara de producir al utilizar cambios constantes en la mecánica de juego (que son necesarios programar), cantidades casi infinitas de personajes, ítems y nuevos features, o demasiadas animaciones. Como *game designers*, es importante tener el *scope* en cuenta para el tipo de juego que estamos diseñando: cuanto más agreguemos aquí, más crece el *scope*, que no sólo se calcula en inversión de dinero sino sobre todo en inversión de tiempo. Aquí es muy útil la pirámide invertida que hemos diseñado para nuestro juego, que seguramente iremos modificando para lograr el equilibrio ideal entre la profundidad del juego y un *scope* razonable.

Niveles

En este punto, tablas como las que vimos en el Level 8, y diagramas como los de los niveles dedicados a profundidad, e incluso diagramas de pirámides invertidas nos pueden resultar muy útiles. Fundamentalmente, no alcanza con decir que un juego tiene tantos niveles (u otro modo que hayan elegido de organizar el tiempo de juego): es necesario dar una idea clara de la forma en que se pretende desarrollar la profundidad de un juego, explicando visualmente y con textos, tablas y otros recursos qué sucede en los distintos niveles de un modo breve. En los casos en que demasiadas explicaciones sean necesarias (como las soluciones para juegos de ingenio como el *Crayon Physics*) es mejor ilustrar con aún más imágenes de varios niveles significativos. En el caso de aventuras gráficas, la resolución de cada parte del juego suele consistir un documento aparte como el caso del documento de puzzles de *Grim Fandango* – <http://gameshelf.jmac.org/2008/11/grim-fandango-puzzle-design-do/>. Pero la forma básica de progresión debe estar registrada en el documento de diseño de juego. Otro modo es explicar lo necesario en esta sección e incorporar al final del documento una explicación más extensa que aclare ciertos puntos.

Elementos de juego

Esta es una lista que describe brevemente cada uno de los elementos nombrados; siempre que sea posible, incluye imágenes de los objetos importantes o difíciles de explicar mediante texto. Pueden necesitar organizar estas listas de otro modo, dependiendo del juego que hagan, pero esto puede servir como guía de cómo completar esta parte. La experiencia del lector al leer esta sección debe ser la de ver desglosado el juego completo en todos los elementos que lo componen. Esta lista es de extrema utilidad para artistas y programadores, que de un vistazo pueden descubrir una gran parte de las tareas que deberán encarar en el juego. Si algo no está aquí, es porque no aparece en el gameplay.

Principales

Presentes desde el inicio, o sin los cuales el planteo básico del juego no está completo:

- Personajes.
- Objetos.
- Escenarios.
- Elementos de Interfaz.
- Pantallas intermedias.

Secundarios

Presentes durante el desarrollo del juego.

Generales

Parte 4: ¿Qué más?

Esta parte es opcional y es donde incorporar aquella información que sientas que es necesario aclarar sobre tu diseño, pero que no tenía lugar en las secciones anteriores.

Organízala bien, respetando la idea de lo general a lo particular. Esta sección no debe tener más de media carilla de extensión. Si tiene más, es porque era más importante de lo que pensabas y debía ir en una de las secciones de más arriba, o bien porque no está resumido como podría estarlo.

----- FIN DEL DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO -----

5. Algunos tips para escribir documentos de diseño

Hasta este punto intentamos hacer énfasis en que cada GDD tiene requisitos particulares, necesita ciertas secciones o recursos que otros GDD quizás no necesiten. Es decir, cada vez que se crea un GDD, éste va a ser (apenas o increíblemente) distinto al anterior.

Estos son algunos tips que en general van a ayudarlos a limpiar sus GDDs de algunos de los problemas más frecuentes que presentan.

Ir paso a paso: El GDD es un manual de instrucciones para la producción de un juego. También podemos pensarlo como una receta para preparar un juego específico. Es importante encontrar un modo breve de explicar el juego, pero que también resulte claro. Una receta se explica paso a paso, sin saltar ninguno.

Llamar a las cosas por su nombre: El vocabulario que utilicen para su juego debe ser coherente a lo largo del documento. No le cambien el nombre a las cosas. Si en algún punto explican que el jugador abre cofres de tesoros, llamen a estos ítems “cofres de tesoros” a lo largo de todo el GDD. Llamarlos “cajas con monedas” o “contenedores repletos de oro” puede prestar a confusiones: ¿se sigue hablando del mismo ítem, o son 3 ítems distintos?

Siempre se escribe para otros: La audiencia base de nuestro GDD está compuesta por todas las personas que estarán involucradas en el desarrollo de un juego. Como provienen de disciplinas muy distintas, cada uno buscará resolver dudas diferentes. Todos deben obtener respuestas claras. Esto significa que el GDD está escrito tanto para un artista como un programador, para un productor tanto como para un cliente. Estas disciplinas manejan modos de comunicarse muy diferentes, pero hay (al menos) un punto que todos tienen en común: Van a dedicar poco tiempo a la lectura (la información debe ser de rápido acceso, visual, paso a paso, etc). Evitemos un lenguaje rebuscado, intentemos escribir del modo más claro y sintético, siempre explicando todo lo importante acerca de cada aspecto de nuestro juego.

Preparar el documento para una lectura diagonal: Como todo manual, el GDD se lee “en diagonal” –es decir, no se lee de principio a fin sino buscando lo que puntualmente nos interesa saber en determinado momento. Por eso es importante que cada sección se comprenda por separado. Leer en diagonal también implica no dedicar demasiado tiempo a leer largas explicaciones: resolver el GDD con textos breves y de un modo muy visual el documento (por medio de imágenes, tablas, gráficos, etc.) lo prepara mejor para los lectores diagonales, como hemos visto en el tip anterior.

No superar las 10 páginas: Con tan poco tiempo disponible y tanto para hacer, los documentos de diseño demasiado extensos no resultan útiles. De hecho, amedrentan. Si uno no es capaz de explicar un juego simple en menos de diez páginas, el problema seguramente está en cómo lo estamos escribiendo: no estamos siendo lo suficientemente sintéticos.

Ver el juego: El GDD sirve para que otros “vean” el juego que tenemos en mente. Este juego aún no existe –es decir, sólo se ve en la imaginación de cada uno. Aquí es importante que el diseñador redacte su GDD de modo claro, paso a paso y lo más visualmente posible, para que todos vean el mismo juego que el diseñador plantea y no un juego distinto. Es uno de los problemas más frecuentes de un GDD, y puede llevar a que un juego sea rechazado porque se entendió un juego distinto al planteado, por ejemplo (y esos casos son irreversibles). Aquí se entiende por qué uno de los talentos en los que más debe trabajar un diseñador de juegos es en su capacidad de crear GDDs tan claros, tan fáciles de leer, que todos vean el mismo juego que uno plantea.

Escribir lo que imaginamos: Es muy frecuente que al redactar un documento el diseñador tome algunos detalles como asumidos, o que existan en su mente pero olvide volcarlos al papel. Otros lectores, al no disponer de esta información, comenzarán a llenar los “huecos” con ideas propias. Pronto, creerán que el juego propuesto es algo muy distinto a lo que el diseñador intentó (torpemente) transmitir. Si lo imaginamos, debe aparecer en el documento.

Primero hay que crear imágenes: Este anteúltimo tip tiene que ver con redacción y con la organización del documento. Cuando empezamos a hablar sobre algo (cualquier cosa, realmente), el lector empieza a hacerse imágenes de esas cosas. Va a utilizar la información que obtuvo *hasta ese momento* y el resto lo va a rellenar con imágenes de su propia creación. Si ofrecemos estas imágenes después, será demasiado tarde: la imagen ya estará creada en la mente del lector y, si la cambia, empezará a confundirse porque ya había comprendido el juego de cierta manera. Entonces, *antes* de hablar sobre algo, intentemos crear una imagen concreta que guíe un poco lo que el lector va a imaginarse en la frase que sigue.

Conozcamos el juego que comunicamos: *Este último punto es crucial.* El lector, en ningún punto del GDD, debe intentar adivinar algún aspecto del juego. Todo debe estar descrito para que el lector se *entere* de cómo es el juego, *en vez de adivinar* cómo es. Para esto es fundamental entender que el GDD no es un documento de brainstorming, donde las cosas quedan más o menos sugeridas, sino un documento posterior, un documento de definiciones del juego. El brainstorming es un borrador, pero el GDD ya no tiene nada de borrador. Es decir, es donde el diseñador *ya ha tomado* las decisiones de diseño que necesita tomar y las comunica al resto del equipo de trabajo de modo claro y accesible.

En la redacción de un GDD, nos encontraremos con muchísimas preguntas a resolver. Es necesario resolverlas en ese momento, que cuando otros lean el GDD no haya preguntas, únicamente soluciones y definiciones. Así iremos conociendo el juego que queremos diseñar, cambiando su diseño para resolver nuevos problemas, y reescribiendo el GDD para dar la ilusión de que el juego siempre estuvo resuelto así, sin contradicciones entre distintas secciones. Recordemos que este es el otro gran talento de un diseñador de juego: llegar a soluciones interesantes y claras para los sistemas de juego que propone y describe.